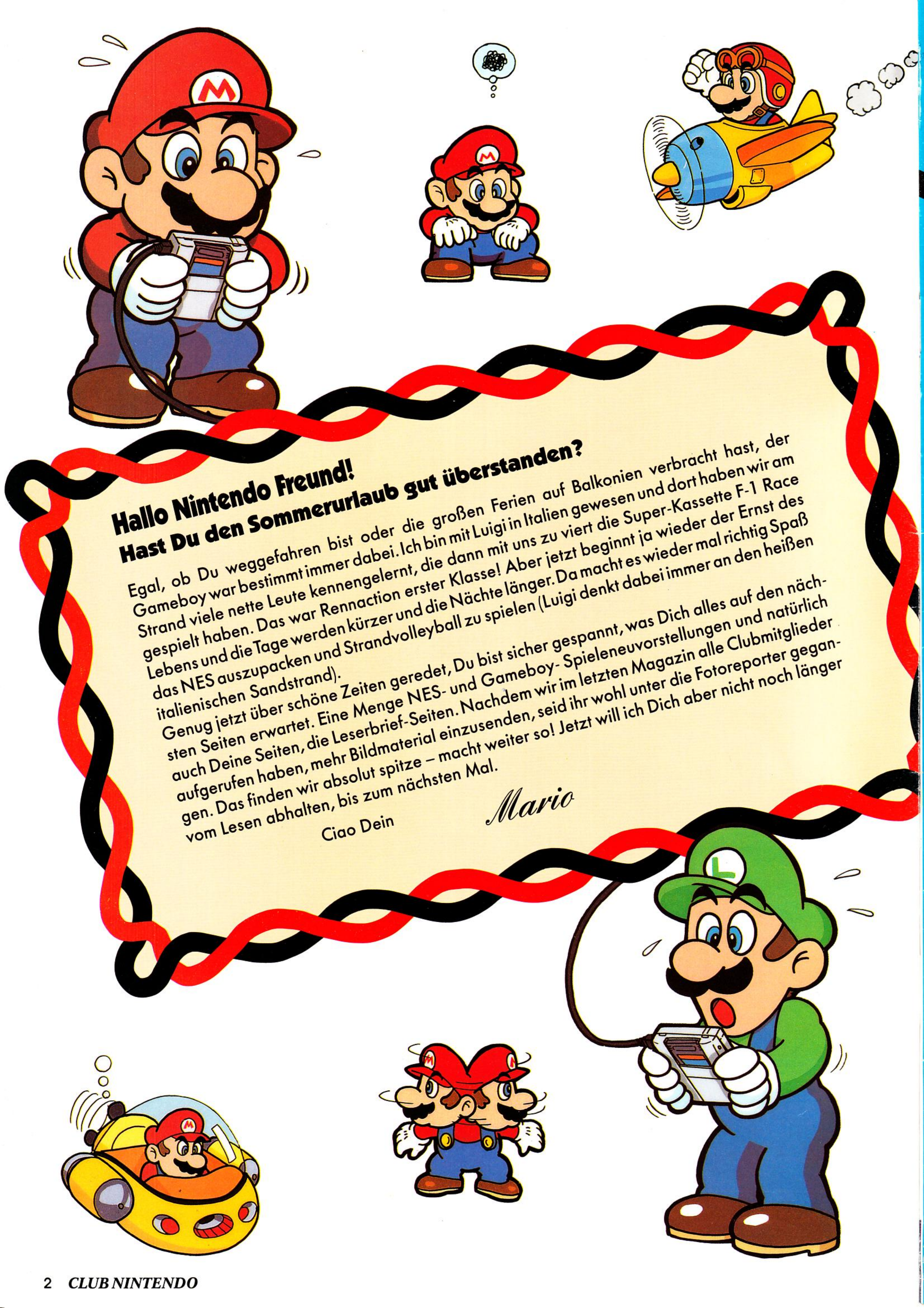

CLUB
Nintendo®
DUCK TALES
Der Kinohit als Videospiel
R-TYPE
Weltraumaction der Hyperspaceklasse
POSTER
Mega Man 2
AUSGABE 5
OKTOBER 1991
JAHRGANG 3
716167
167671
Außerdem in dieser Ausgabe:
Kabuki Quantum Fighter,
Kung Fu Master,
Boulder Dash,
das Vier-Spieler-Spiel
Swords & Serpents
und vieles mehr



Hallo Nintendo Freund!
Hast Du den Sommerurlaub gut überstanden?

Egal, ob Du weggefahren bist oder die großen Ferien auf Balkonien verbracht hast, der Gameboy war bestimmt immer dabei. Ich bin mit Luigi in Italien gewesen und dort haben wir am Strand viele nette Leute kennengelernt, die dann mit uns zu viert die Super-Kassette F-1 Race gespielt haben. Das war Rennaction erster Klasse! Aber jetzt beginnt ja wieder der Ernst des Lebens und die Tage werden kürzer und die Nächte länger. Da macht es wieder mal richtig Spaß das NES auszupacken und Strandvolleyball zu spielen (Luigi denkt dabei immer an den heißen italienischen Sandstrand).

Genug jetzt über schöne Zeiten geredet, Du bist sicher gespannt, was Dich alles auf den nächsten Seiten erwartet. Eine Menge NES- und Gameboy- Spieleneuvorstellungen und natürlich auch Deine Seiten, die Leserbrief-Seiten. Nachdem wir im letzten Magazin alle Clubmitglieder aufgerufen haben, mehr Bildmaterial einzusenden, seid ihr wohl unter die Fotoreporter gegangen. Das finden wir absolut spitze – macht weiter so! Jetzt will ich Dich aber nicht noch länger vom Lesen abhalten, bis zum nächsten Mal.

Ciao Dein *Mario*

INHALTSVERZEICHNIS

SPECIALS

NES-SPIELE

GAMEBOY-SPIELE

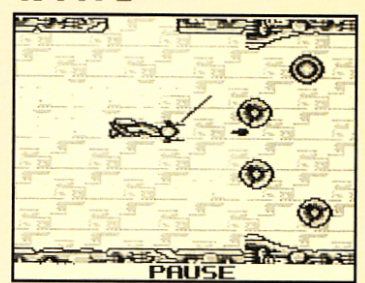
RUBRIKEN

EXTRAS

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

CLUB Nintendo

R-TYPE



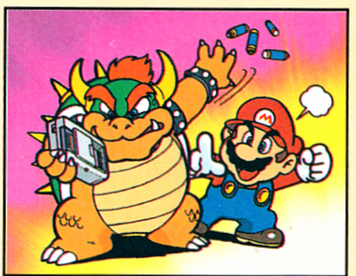
Weltraumaction der Hyperspace-Klasse

KABUKI QUANTUM FIGHTER



Die besondere Mission des Colonel Scott O' Connor

MARIO COMIC


Wart, der böse Umweltverschmutzer

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktion: Michael Friesl, Angelika Raugust, Doris Kapraun
Satz: Hamm & Rudolf, DTP-Service, Frankfurt
Litho: Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Druck: Hunter Print, England
Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung: Work House Co., Ltd.
Redaktion: Club Nintendo
Postfach 1501, 8754 Großostheim
Hotline: 0130-5632

Ausgabe 5 · Oktober 1991 · Jahrgang 3

Auf der Suche nach den fünf verlorenen Schätzen!

Disney's DuckTales



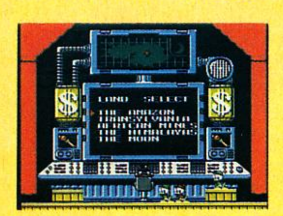
Nachdem Dagobert Duck in seinem Kinohit den sagenumwobenen Schatz des Collie Baba gefunden hat, erwartet ihn in diesem aufregenden Videospielabenteuer das Geheimnis der „fünf verlorenen Schätze"!



Nicky

Die fünf Welten von Duck Tales!

Du kannst direkt in jeder Welt von Duck Tales einsteigen und den Schatz dort bergen. Sobald Du einen Level geschafft hast, erscheint wieder der Auswahlbildschirm und Du mußt dann eines der restlichen Gebiete auswählen.



Die Weltkarte





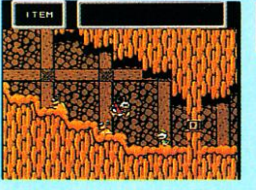
Der Amazonas

Im Reich der Inkas muß Onkel Dagobert viele Gefahren bestehen. Ihn erwarten Riesenaffen, Megaschlangen und Mammuthornissen. In den riesigen Labyrinthen der Ruinen sind gemeine Fallen aufgestellt.



Transilvanien

Welcher wagemutige „Enterich" hat keine Angst vor Geistern, Vampiren und magischen Spiegeln? Natürlich Dagobert Duck! In diesem Gebiet hält sich Gundel Gaukley versteckt. Achte auf die vielen Bonusgegenstände.



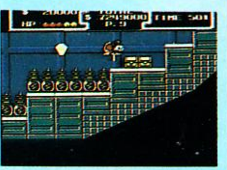
Die afrikanischen Minen

Viele unterirdische Geheimnisse und gemeine Höhlenkreaturen warten darauf, von unserem Helden aus Entenhausen entdeckt zu werden. Hier brauchst Du aber zuerst einen Schlüssel. Bereite Dich auf eine spannende Reise vor.



Der Himalaja

Eine eisige Sache. Du bleibst zuerst im Tiefschnee stecken und rutschst dann über vereiste Wege. Dagobert hat eine seiner schwersten Aufgaben



Der Mond

Außerirdische versuchen den letzten Schatz zu schützen. Onkel Dagobert muß sich den Aliens stellen. Er braucht Gizmo Ducks Hilfe!

Dagobert Duck

Der berühmte Milliardär aus Entenhausen hat ein besonderes Hilfsmittel: seinen Pogo-Stock!!!

Die Geschichte der „fünf verlorenen Schätze"

Onkel Dagobert hatte wieder einmal in seiner riesigen Bibliothek herumgestöbert und dabei eine uralte Schriftrolle entdeckt. In dieser Schriftrolle wird von fünf kostbaren Glücksbringern berichtet, die in der ganzen Welt verteilt sind. Wem es gelingt, die Schätze zusammenzuführen, der wird mit unermeßlichem Reichtum belohnt. Dagobert macht sich sofort mit seinen drei Neffen auf den Weg, dieses Rätsel zu lösen. Du kannst ihn dabei unterstützen.

Quack der Bruchpilot

Der bekannte Flieger hilft Onkel Dagobert auf seiner Reise. In brenzligen Situationen kann er ihn mit seinem Helicopter zum Duckschen Geldspeicher zurücktransportieren.

Trick, Tick, Track

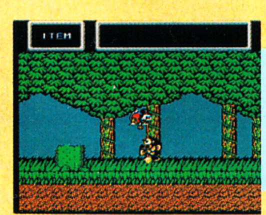
Die drei Großneffen von Dagobert sind zu jedem Abenteuer bereit. Sie helfen Onkel Dagobert mit ihrem schlauen Buch immer wieder aus der Patsche.

Bubba Duck

Der Freund von Tick, Trick und Track unterstützt Onkel Dagobert, wo er nur kann.

Die Pogo-Sprung-Technik

Onkel Dagobert kann mit dem Pogo-Stock springen. Dazu mußt Du zuerst den A-Knopf drücken, und bevor der Milliardär wieder landet den B-Knopf drücken, gedrückt lassen und das Steuerkreuz nach unten halten. Wenn Du Dich in dieser Position nach links oder rechts bewegst, wird Dagobert auf seinem Pogo-Stock nach links oder rechts springen.



So kannst Du Gegner loswerden. Springe mit dem Pogo-Stock auf ihren Kopf. Achte darauf, daß Du wirklich den Pogo-Stock benutzt (B-Knopf gedrückt halten).



Du kannst an einigen Stellen mit dieser Taktik verborgene Diamanten und Schatzkisten entdecken. Hüpfe, wo es nur geht.

Besondere Gegenstände

Es sind eine Menge verschiedener Gegenstände auf der ganzen Welt versteckt. Kleine und große Diamanten, Eiscreme, Torten und vieles mehr. Schau' Dir die Tabelle unten an, damit Du weißt, was die einzelnen Gegenstände bedeuten.



Einige Schätze erreichst Du nur, wenn Du in einer bestimmten Reihenfolge auf sie springst.

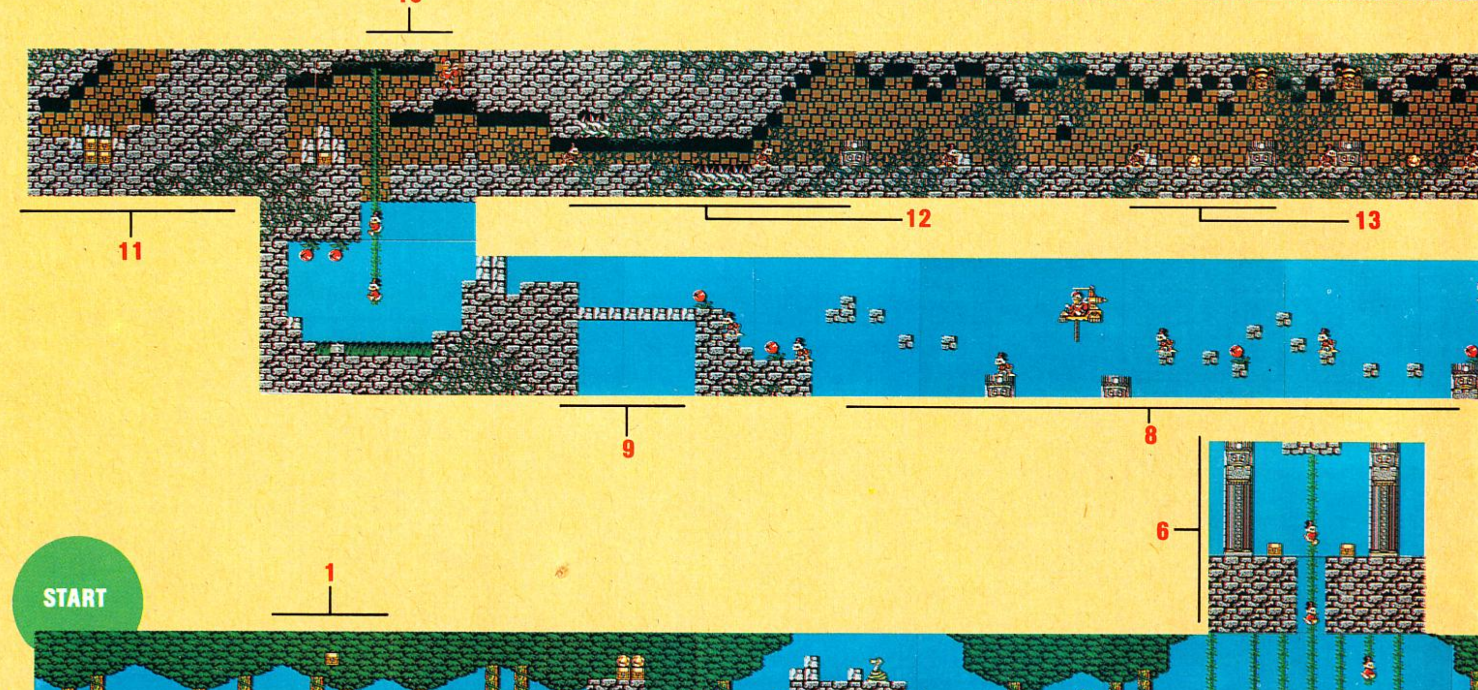
Liste der Gegenstände

Gegenstand	Beschreibung
Kleiner Diamant	Ein kleiner Diamant ist 2.000 $ wert.
Großer Diamant	Ein großer Diamant ist 10.000 $ wert.
Roter Diamant	Ein roter Diamant ist 50.000 $ wert.
Eiscreme	Füllt Onkel Dagobert einen Lebenspunkt auf.
Torte	Füllt alle Lebenspunkte von Dagobert auf.
Zaubermünze	Unser „Enterich" wird für kurze Zeit unverwundbar.
Dagobert Statue	Du bekommst einen Zusatz-Dagobert.

Der Amazonas

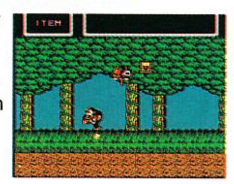






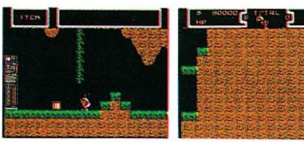
1 Die unerreichbare Schatzkiste

Hier hängt eine Schatzkiste mitten in der Luft und Dagobert kommt mit der einfachen Pogo-Taktik nicht an sie heran. Du mußt den Stein auf sie schießen oder einen Super-Pogo-Sprung machen, indem Du auf einen Gorilla springst und dann auf die Kiste.



2 Eine Geheimkammer

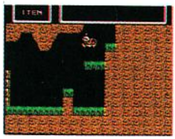
Hier mußt Du den Metallklotz mit dem Pogo-Stock nach links schlagen. Wenn Du nun die Sprung-Taktik anwendest, landest Du ohne weiteres auf dem Kopf der Inka-Statue. Jetzt noch ein Hüpfer nach links und Du bist im Geheimgang zu einer versteckten Kammer.



Pogo-Power aus Entenhausen – da gibt (fast) jede Wand nach.

3 Noch eine Geheimkammer

Dagobert hat die erste Schatzkammer erreicht, aber hier ist noch etwas versteckt! Wenn Du von ganz oben direkt nach links weiterhüpfst, findest Du den zweiten Geheimweg!





Das ist doch schon was fürs Erste.

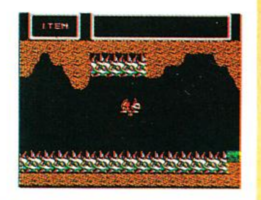
4 Die Riesenspinnen

Onkel Dagobert kann diese großen Monster nur mit einem Hilfsmittel besiegen – einem Stein. Schlage mit dem Pogo-Stock gegen den Stein und die Spinne wird weggeschleudert. Da Du nur eine Spinne vernichten kannst, mußt Du bei der zweiten ganz vorsichtig vorbeispringen.



5 Der Dornenpfad

Über diese Spitzen kann keine Ente laufen. Dagoberts Pogo-Sprung macht alles möglich. Du mußt die ganze Dornenstrecke mit dem Pogo-Stock springen. Achte besonders an zwei Stellen auf die Decke, hier ist Anstechungsgefahr!



6 Der Efeu

Du mußt den mittleren Efeu ganz nach oben klettern. Dort erreicht Onkel Dagobert einen geheimen Raum, in dem sich zwei Schatzkisten befinden, die mit roten Diamanten gefüllt sind. Paß auf, daß Du beim Herunterklettern nicht von einer Hornisse erwischt wirst!

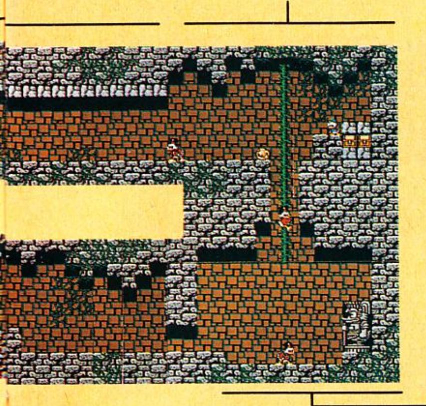


Über den mittleren Efeu kannst Du in die Höhe klettern.

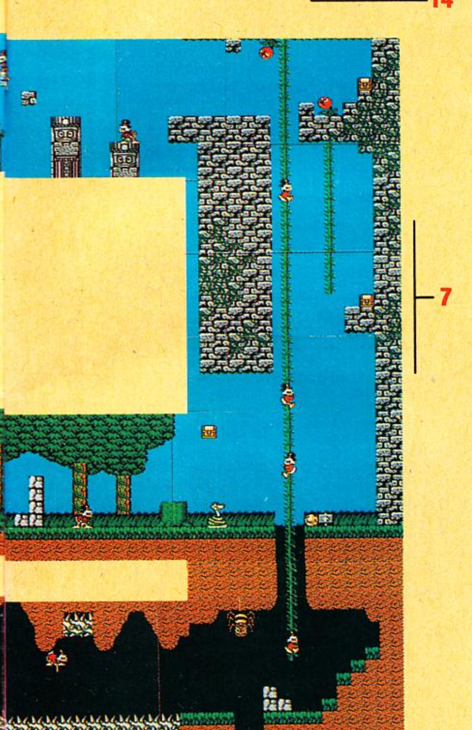


Hier gibt es eine Menge Punkte zu holen.

15



14



7

7 Auf der Mauer steht ...

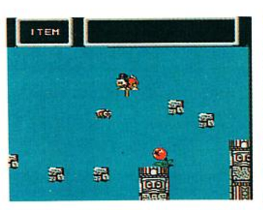
... eine Schatzkiste, die Du am besten mit einem besonderen Sprung auf die Kampfhornissen erreichst. Du kannst auch direkt über den Efeu klettern, aber das ist gar nicht so einfach. Übung macht den Meister.

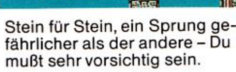


So mußt Du auf die Hornisse springen!

8 Eine luftige Sache

Eine wacklige Angelegenheit, so ein Pfad durch die Lüfte. Du darfst nicht fallen, sonst ist ein Dagobert verloren. Wenn Du sicher über die Steine gekommen bist, hilft Dir Quack über eine besonders große Schlucht. Achte auf die Mammuthornissen!





Stein für Stein, ein Sprung gefährlicher als der andere – Du mußt sehr vorsichtig sein.



Diese Schlucht ist zwar groß, aber Quack ist ja da!

9 Die zerfallene Brücke

Diese Brücke sieht zunächst noch stabil aus, aber wenn Du Dich ihr näherst, wirst Du feststellen, wie zerbrechlich sie wirklich ist. Du mußt sie schnell überqueren, am besten mit der Pogo-Taktik.



10 Quack der Bruchpilot

Die Hälfte der Strecke ist jetzt zurückgelegt. Wenn Du zuviel Zeit verbraucht hast oder noch mehr Schätze sammeln willst, kannst Du von Quacks Angebot Gebrauch machen und zum Geldspeicher zurückfliegen.



Quack kann Dich jetzt zum Geldspeicher zurückbringen.

11 Der Ruinengeheimgang

Dagobert darf nicht zum Geldspeicher zurückkehren, wenn er diesen Geheimgang entdecken will. Hier erwarten Dich große Schätze.



Wenn Du „Nein" zu Quack sagst, kannst Du hier nach oben springen.



Hier ist der nächste geheime Schatzraum in den Ruinen. Du kannst auch eine Torte ergattern.

12 Die Steinkugel

Das ist eine gemeine Falle der Inkas. Von hinten fällt eine Steinkugel aus der Decke und rollt Dir hinterher. Du mußt schnell sein und bei den Dornen sofort mit der Pogo-Taktik springen.



13 Die Inka-Ducks

Die lanzenwerfenden Inka-Enten sind schwere Gegner. Du kannst ihren unzerstörbaren Lanzen, die durch Springen nicht zu zerstören sind, nur ausweichen. Versuche hier so schnell wie möglich vorbeizukommen.



14 300.000 $ – Wofür denn?

Der geheimnisvolle Inka-Enten-Geist verlangt 300.000 $ von Dir. Du mußt sie aber nicht unbedingt zahlen, wenn Du nach oben willst. Laufe ein Stück nach links und eine Inka-Ente erscheint. Sie wirft eine Lanze nach Dir und rennt auf Dich zu. Springe mit einem gezielten Pogo-Sprung auf ihren Kopf und Du kannst mühelos den Efeu erreichen.



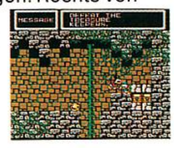
Das passiert, wenn Du 300.000 $ zahlst!



Ein gezielter Pogo-Sprung führt auch zum Ziel.

15 Ein guter Hinweis

Tick gibt Dir den Tip, alle Wächter der Schätze mit der Pogo-Sprung-Taktik zu bekämpfen. Dagobert tut gut daran, diesen Ratschlag zu befolgen. Rechts von Tick findest Du zwei Schatztruhen, in denen sich ein roter Diamant und eine Dagobert Statue befinden. Nimm sie mit!



16 Die zweite Inka-Falle

An dieser Stelle fällt die Decke herunter. Dagobert muß ganz schön schnell rennen. Du mußt einen kurzen Sprung über den Stein in der Mitte machen, damit Dagobert nichts auf den Kopf fällt. Das ist brandgefährlich!



Der Inka-Steinkönig

Du hast das erste Ziel erreicht. Der Inka-Steinkönig hüpft wie wild in seinem Thronsaal hin und her. Sobald er am Boden aufkommt, erschüttert die Erde so stark, daß sich Dagobert für kurze Zeit nicht bewegen kann.



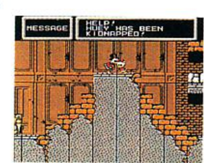
Springe am besten in die Luft, bevor der Inka-König den Boden zum Beben bringt.



Mit dem Pogo-Sprung muß Dagobert auf des Königs Kopf landen. Ein bißchen Übung und der Steingötze hat keine Chance.

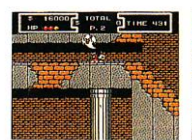
1 Nickys Nachricht

Nicky hat eine wichtige Nachricht. Sie sagt Onkel Dagobert, daß Tick irgendwo in diesem Schloß gefangen gehalten wird. Hoffentlich kannst Du helfen, Tick zu finden. Bereite Dich auf ein gruseliges Abenteuer vor.



2 Die Geister, die ich rief!

An dieser Stelle muß Dein Timing stimmen. Wenn Du Dich an der richtigen Stelle duckst, kannst Du den bösen Geistern entgehen. Das ist ganz schön schwierig.




Die Geister können Dir eine Menge Energie abnehmen.

3 Die Särge

Im Schloß in Transilvanien stehen viele Särge. Auch hier kann Dagobert mit seinem Pogo-Stock zuschlagen. Mit ein bißchen Glück erscheint ein Diamant auf dem Sockel des Sarges. Du kannst aber auch von einem schrecklichen Geist verfolgt werden!




Geist oder Diamant, Du mußt die richtigen Särge aussuchen.

4 Die Ritterrüstungen

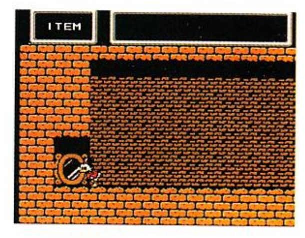
So ein mittelalterliches Schloß hat es in sich. Überall sind Ritterrüstungen aufgestellt. Wenn Dagobert Duck seinen Pogo-Schlagstock benutzt, wird der Helm der Rüstung herunterfallen oder unser „Enterich" wird mit einer Schatzkiste belohnt.




Du mußt Dir merken, hinter welcher Rüstung Schatzkisten versteckt sind.

5 Die Zauberspiegel

Die magischen Geheimnisse, die sich im Schloß der Gundel Gaukley verbergen, sind unergründlich. Oder vielleicht doch nicht? Es gibt an verschiedenen Stellen im Schloß Zauberspiegel, die Dich von einem Spiegel zum anderen transportieren. Damit Du nicht so viele Probleme damit hast, haben wir diese Magie geknackt. Schau' Dir die Tabelle genau an, dann weißt Du wo Du bist und wo Du hin mußt.

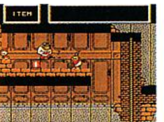


Magische Wege				
von	B	C	D	G
nach	E	F	H	A

Transilvanien

6 Hilf Tick

Hier ist Tick versteckt. Er wird von einem Panzerknacker bewacht. Dagobert kann den Metallklotz mit seinem Pogo-Stock gegen den Bösewicht schlagen und Tick ist befreit. Als Dank gibt er Dir eine wertvolle Information über das Schloß.



Der Panzerknacker ist geschlagen und fällt aus dem Bild.



Tick verrät Dir, daß Du durch einige Wände hindurchlaufen kannst.

7 Die Knastenten

Die Knastenten sind an einer Eisenkugel festgekettet. Du kannst mit der Pogo-Sprung-Taktik auf ihren Kopf hüpfen oder die Eisenkugel mit einem gezielten Schlag gegen sie schleudern. Dabei mußt Du aufpassen, daß sie Dich nicht umrennen.



8 Die Zauberwand

Wenn Du an dieser Wand angekommen bist, darfst Du nicht wie jede andere Ente davor stehenbleiben. Du mußt mutig sein und durch sie hindurchlaufen. Dahinter verbirgt sich ein besonderer Gegenstand, nämlich ein Extra-Lebenspunkt. Jetzt hast Du insgesamt vier Lebenspunkte und bist noch besser gegen magische Angriffe geschützt.

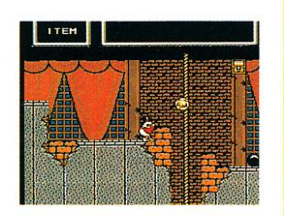




Ein Dagobert Duck trotzt jeder Magie.

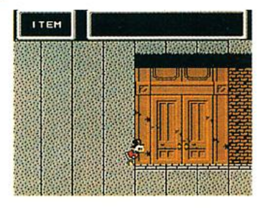
9 Eine Dagobert-Statue

Du mußt den Stein mit dem Pogo-Stock gegen die Kiste schlagen. Ein altbekannter Trick, der Dir einen Extra-Dagobert einbringt. Paß aber auf die Knastenten auf!



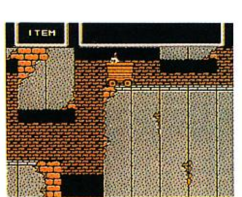
10 Die zweite Zauberwand

Diese Magie kennst Du schon. Wenn Du durch die Wand gehst, entdeckst Du zwei Spiegel. Schau' Dir die Liste der magischen Wege an, und Du weißt wo es langgeht.



11 Die Loren

Wenn Dagobert den B-Spiegel benutzt, kommt er zu einer Lore. Sobald er einsteigt, geht alles ganz schnell. Er muß sich ducken, blitzschnell in die nächste Lore springen und dort sofort wieder heraushüpfen. Dein „Ententiming" muß hier absolut stimmen. Achte besonders darauf, daß Du erst springst, wenn die Lore nach unten fällt!



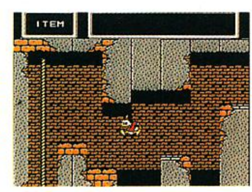
Die Fahrt geht los, Dagobert sitzt in der Lore.



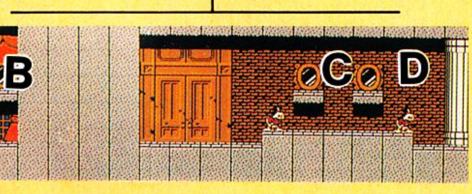
Hier geht es schnell bergab. Springe erst, wenn die Lore fällt.

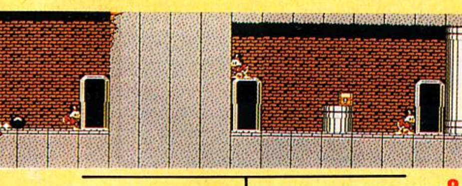


Hurra, geschafft! Freu' Dich bloß nicht zu früh, die Fahrt geht weiter.



Ein gut getimter Sprung und Du hast es wirklich geschafft – endlich.

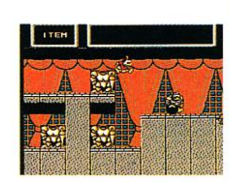






12 Eine Sackgasse

An diesen Ritterrüstungen kommst Du von rechts nicht vorbei. Du mußt schon den C-Spiegel nehmen, um bei F herauszukommen. Dann ist es ganz einfach alle Ritterrüstungen zu erreichen. Von hier kannst Du jetzt sogar nach rechts weitergehen.



Gundel Gaukley

Die Hexe vom Blocksberg erwartet Dich in diesem Schloß. Sie schleudert magische Blitze auf Onkel Dagobert. Versuche Gundel mit der Pogo-Sprung-Taktik zu erwischen und weiche dabei geschickt ihrer Magie aus.



Am sichersten steht Onkel Dagobert in den Ecken des Raumes.





Wenn Gundel so tief fliegt, kannst Du sie mit der Pogo-Sprung-Taktik treffen.



Die afrikanischen Minen

START

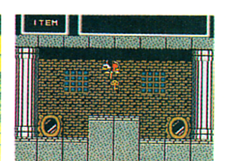
Der böse König

1 2 3 4 5 6 7 8

1 Wo ist der Schlüssel?

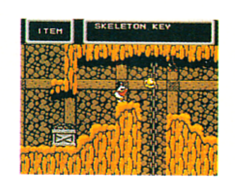
Du kannst die Minen nicht betreten, wenn Du keinen Schlüssel hast. Trick schickt Onkel Dagobert zurück nach Transilvanien. Du mußt jetzt den Zauberspiegel A betreten, damit Du den Schlüssel bekommst.





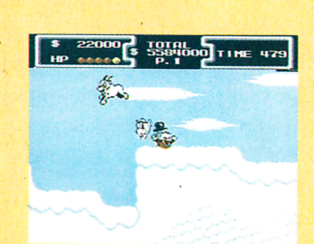
2 Fledermäuse

Diese flinken Minenbewohner kannst Du am besten mit einem Stein erledigen. Ein gezielter Schlag mit dem Pogo-Stock und der Weg ist frei.



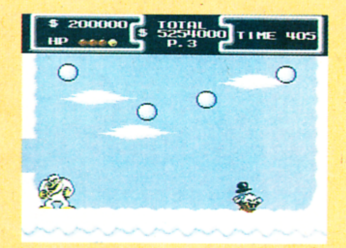
Der Himalaja

Das eisige Gebiet des Himalaja steckt voller Tücken. Du mußt gegen wilde Schneehasen und hinterhältige Bergziegen antreten. Glitschige Wege und gemeiner Tiefschnee bringen sogar eine Ente wie Dagobert Duck manchmal ins wanken. In diesem Gebiet bekommst Du aber auch Hilfe von Quack und Bubba Duck. Der Berg ruft!





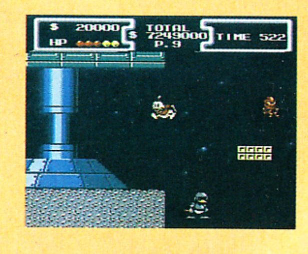
Wenn Du Bubba Duck befreist, bekommst Du noch einen Extra-Lebenspunkt.

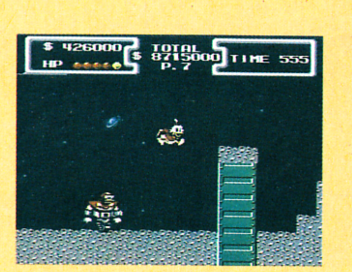


Der riesige Yeti des Himalaja hält die Krone des Dschingis Khan versteckt. Ein eiskalter Gegner.

Der Mond

Die Landschaft sieht aus wie ein Käse, und mittendrin steht ein riesiges Raumschiff. Dagobert muß die verrücktesten Aliens bekämpfen, über tödliche Spitzen springen und geheimnisvolle Science-Fiction-Rätsel lösen. Nicky und Gizmo Duck stehen Onkel Dagobert bei diesem spannenden Weltallabenteuer zur Seite.





Gizmo Duck wird Dir bei diesem Abenteuer helfen.



Die Mondratte hält den grünen Käse versteckt. Kann Dagobert Duck dieses Weltraummonster besiegen?

3 Hurra, Frieda ist da!

Wenn Dagobert sehr geschwächt ist, kann er hier einen kleinen Imbiß zu sich nehmen. Frieda wirft mit Eiscreme nur so um sich. Merke Dir diese Stelle und komm' in Notfällen wieder hierher zurück.



Eine kühle Erfrischung in den heißen Stollen der Mine.

4 Der unsichtbare Durchgang

Es scheint so, als wäre Gundel Gaukley hier gewesen. Wenn Dagobert hinter dem Kohlenhaufen weiterläuft, kommt er durch die Wand. Dahinter findet er eine große Schatztruhe, in der sich eine Dagobert-Statue befindet. Das ist eine ganz einfache Sache.





Wer den Weg kennt, kann sich einen Frei-Dagobert ergattern.

5 Die zweite Dagobert-Statue

Dagobert muß hier zuerst alle Kisten erscheinen lassen und dann geschickt auf die obere linke Schatztruhe springen. Von dort aus weiter nach links und er erreicht einen Geheimraum, indem eine weitere Dagobert-Statue versteckt ist.





Hier geht es zum zweiten Extra-Dagobert. Nimm ihn auf alle Fälle mit.

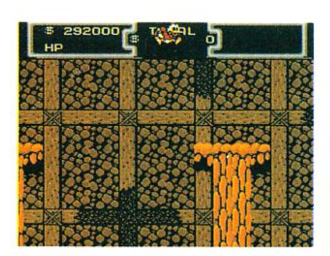
6 Wer wagt, der springt

Über diese Schluchten mußt Du springen. Achte auf die Wasserhüpfenten, die ganz unerwartet aus dem Nichts hervorschießen. Der Weg ist gar nicht so einfach wie er zunächst aussieht.



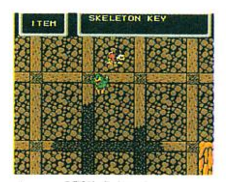
7 Hier gibt es einen Trick

Nicky verrät Onkel Dagobert den Sprungtrick mit dem Trampolin. Milliardäre aus Entenhausen können eben auch ohne Flugzeug fliegen. Wenn Dagobert landet, sollte er schnell den Pogo-Stock ausfahren, sonst wird ihn die Schnecke erwischen.

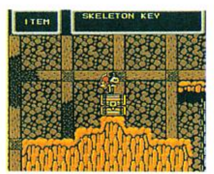


8 Wer schnell zum Ziel will ...

... der sollte diesen Weg nehmen. Mit der Pogo-Sprung-Taktik muß Dagobert einfach nach rechts ins Leere springen. Siehe da, aus dem Abgrund erscheinen Wasserhüpfenten. Jetzt geht es – Ente für Ente – nach rechts weiter, bis Du zu einem besonderen Schatz und dem direkten Weg zum bösen König kommst.



Über vier Enten mußt Du nach rechts springen.



Das ist der versteckte Schatz!

Der böse König

Der böse König bewacht den großen Diamanten. Dabei rollt er sich in seinem Raum hin und her. Wenn er am Boden stoppt, mußt Du versuchen mit einem Pogo-Sprung auf seinem Kopf zu landen.



Der König hat sich in eine Kugel verwandelt und rollt hin und her.



Jetzt hat Dagobert seine Chance. Fünf gezielte Pogo-Sprünge und der Diamant ist sein.

Die letzte Herausforderung

Sobald Du alle Schätze eingesammelt hast, mußt Du nochmal nach Transilvanien zurück. Dort erwartet Dich Graf Duckola, der Dir alle Schätze gestohlen hat. Besiegst Du ihn, hast Du es fast geschafft. Gundel Gaukley will Dir nämlich den Schatz nochmal abluchsen, aber wir wollen ja nicht zu viel verraten. Laß Dich überraschen!



Graf Duckola tritt gegen Onkel Dagobert an. Wer wird gewinnen?



Gundel ist wieder da, wer ist schneller?

Bonusstage

In dieser besonderen Runde kannst Du eine Menge Diamanten gewinnen. Sobald Deine Punktzahl auf 70.000 steht (es kommt auf die 7 als sechste Ziffer von rechts an), kannst Du diese Spezialwelt erreichen. Dazu mußt Du Quack finden und mit ihm Richtung Geldspeicher zurückfliegen. Er wird Dagobert mitten im Flug abwerfen und unser Enterich landet in einer Wolkenwelt. Jetzt kommt Daniel Düsentrieb angeflogen und wirft Diamanten aus seinem Fluggefährt. Sammel' sie ein, auf geht's!



Flieg' durch die Lüfte mit Quack dem Bruchpiloten.







Das sind zwei Stellen, wo Quack zu finden ist.



Das ist Daniel Düsentrieb in der Bonusrunde.

LESERBRIEFE

Prinzessin Steffi

Hallo Mario, Luigi und Prinzessin Daisy! Wie geht es Euch? Mir geht es sehr gut. Ich habe die Spiele „Tetris", „Dr. Mario" und „Super Mario Land". Ich habe den Gameboy. Ich finde Dich sehr schön Prinzessin Daisy!! Luigi und Mario, Ihr müßt Euch viel besser vertragen! Bei dem „Super Mario Land" habe ich und mein Papa schon ‚The End' geschafft. Die Tiere werden nach dem Ende schwieriger. Ich verstehe nur nicht, warum der süße Pilz so böse bei dem Spiel ist. Bitte, bitte schreibe mir zurück. Meine Hobbies sind reiten, schreiben, Gameboy spielen und Club Nintendo Classic lesen. Übrigens möchte ich auch so schön sein wie Du Daisy!

Steffi Noack, Würzburg



Antwort Club Nintendo: Erstmal herzlichen Glückwunsch zu Deiner erfolgreichen Reise durch die Welten von „Super Mario Land" und den Sieg über Tatanga! Der süße Pilz ist bei diesem Spiel deshalb so böse, weil er von dem Weltraumungeheuer hypnotisiert wurde und jetzt von dessen Boshaftigkeit beeinflußt wird. Auch wir hier sind öfters der Meinung, daß sich Mario und Luigi weniger streiten sollten. Allerdings sind kleine Auseinandersetzungen zwischen Brüdern fast normal und die beiden meinen es nicht so tierisch ernst, wie es vielleicht im ersten Moment erscheint. Wir glauben sogar, daß sie Spaß daran haben, sich gegenseitig ein wenig aufzuziehen. (Prinzessin Daisy war übrigens davon überzeugt, eine kleine Prinzessin vor sich zu haben, als sie Dein Bild sah.)

Spiele bestellen?

Hallo Mario! Ich habe heute meine Clubkarte bekommen. Ich möchte wissen, ob man bei Euch auch Computerspiele bestellen kann? Bitte antworte bald.

Bianca Michalski, München 90

Antwort Club Nintendo: Es ist leider nicht möglich, Spiele oder auch sonstiges Zubehör von Nintendo bei uns zu bestellen. Wir haben ein Abkommen mit unseren Einzelhändlern getroffen, in dem festgehalten wurde, daß wir ausschließlich an Händler vertreiben. Aber Du findest in der Zwischenzeit in jedem größeren Kaufhaus, Spielwarenfachgeschäft, Computerladen oder auch Elektrohandel Artikel von Nintendo. Dort ist man auch oftmals bereit, Dir spezielle Spiele zu bestellen, wenn diese nicht vorrätig sind. Unsere Konsumentenberater verfügen über Händlerlisten von ganz Deutschland, mit Geschäften die Produkte von uns führen. Sie werden Dir gerne mit wertvollen Einkaufstips weiterhelfen.

Das Nintendo Kunstwerk!

Hallo, ich bin der Roman und ein großer Fan von Nintendo. Ich bin 7 Jahre alt und werde im August 8. Ich habe ein neues Hobby, das ich Euch auf dem beiliegenden Foto vorstelle. Es ist das Kneten von Nintendo-Figuren. Da es ja leider noch keine Nintendo-Figuren aus Plastik gibt, muß ich sie mir selber machen. Wenn Euch das Bild gefällt, könnt Ihr es ja in der nächsten Club Nintendo abdrucken!



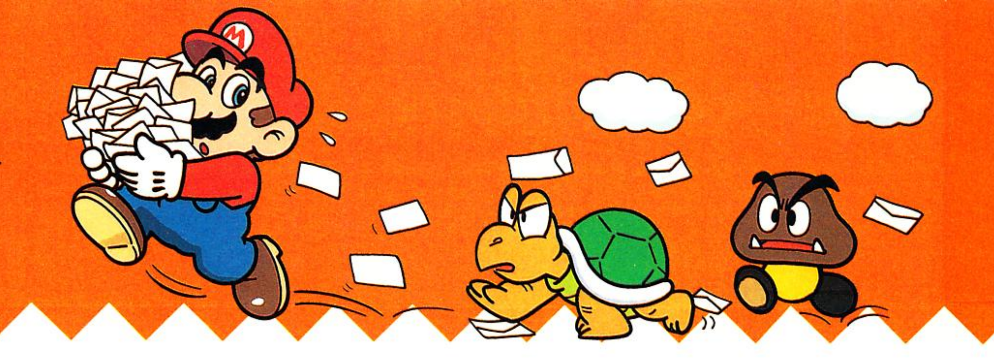
Roman Schattschneider, Brühl

Antwort Club Nintendo: Und ob uns das Bild gefällt! Wir finden es immer super, wenn Ihr kreativ tätig werdet – egal ob Ihr dann ein Bild malt oder aber wie Du, die Figuren der Nintendo-Welt modelliert. Sie sind Dir wirklich gut gelungen und Du wirst sicher zugeben, daß die eigene „Herstellung" Deiner Helden mehr Spaß gemacht hat, als in ein Geschäft zu gehen und Dir ein Plastik-Modell zu besorgen. Dein Bild mit Deinem neuen Hobby ist sicherlich auch für viele andere Nintendo-Fans eine willkommene Anregung, sich auch mal als Modelleur zu versuchen. Wir wünschen Dir und allen anderen Künstlern weiterhin viel Spaß dabei und sind bereits auf weitere Bilder mit Euren Kunstwerken gespannt.

Spielerisch Lehren und Lernen!

Sehr geehrte Herrschaften! Nachdem mein Sohn sich einen Gameboy zugelegt hatte, stieg das Gameboy-Fieber im Haus an. Ich selbst spiele gern. Daher habe ich einen Gameboy mit mehreren Spielen für meine Schulklasse gekauft. Er wirkt wahre Wunder, denn Sie sollten einmal sehen, wie schnell nun einige „Schlafmützen" in der Klasse arbeiten! Auch die Heftführung stieg enorm, denn jeder, der 5 Sternchen aufzuweisen hat, darf das Spiel einmal mit nach Hause nehmen. Auch in der Freiarbeit setze ich Ihren Gameboy ein, der zur Konzentration, Entspannung und Reaktionsvermögen führt. Nun habe ich allerdings in diesem Zusammenhang eine Beschwerde. Obwohl mein Sohn Kai

Hier eine kleine Auswahl aus der Flut Eurer Leserbriefe. Seid nicht allzu traurig, wenn Euer Brief nicht abgedruckt wurde, Ihr bekommt auf alle Fälle Antwort von uns.



und auch Schüler meiner Klasse die Clubmitgliedschaft mit den Extras bei Ihnen per Karte angefordert hatten, haben sie bisher noch keinerlei Antwort erhalten. Das ist Schade, denn die Zeitung würden wir doch gerne auch lesen und uns mit den neuesten Spielen vertraut machen. Freunde von uns sagten, daß sie nicht länger als 3 Wochen auf Ihre Antwort warten mußten. In unserem Fall wurden bislang mehrere Monate überzogen! Schade! Ich bitte daher um schnelle Bearbeitung, damit ich auch im nächsten Schuljahr wieder Ihr Spiel im Klassenverband einsetzen kann.

Bernhild Bernecker, Lehrerin, Puchheim

Antwort Club Nintendo: Wir sind begeistert von der tollen Idee, das Spiel mit dem Gameboy so pädagogisch wirkungsvoll mit der Arbeit in der Schule zu verbinden. Wie man sieht, gibt Ihnen der Erfolg recht. Sie haben auf diese Weise die Kinder zum Lernen motiviert und wir sind uns sicher, daß manch einer auch plötzlich Spaß daran gefunden hat, in einem Schulbuch zu lesen. Wir bedauern es, daß Ihr Sohn und Ihre Schüler noch keine Antwort auf die Mitgliedschaftsanträge für den Club Nintendo erhalten haben. Normalerweise bekommt jedes Mitglied innerhalb von zwei Monaten das Classic Heft und die Club-Mitgliedskarte zugeschickt. Durch die große Anzahl von Anträgen läßt sich diese Bearbeitungszeit nicht verkürzen, aber dieses Heft dürften alle Ihre Schüler und auch sie Frau Bernekker gerade lesen. Viel Spaß im neuen Schuljahr!

Mavania – – Castlerio?!?

– Peters Zeichnung –

Hallo Club Nintendo!
Ich habe Euch schon mal einen Brief geschrieben, in dem ich die Schatzkammer im 1. Level von „Castlevania“ für den Gameboy erklärte. Diese Woche habe ich die zweite gefunden: Sucht im zweiten Level nach einem Raum, der..... (Siehe Beschreibung Seite 33 in dieser Ausgabe) .... Ihr kommt in einen Raum, wo Ihr reich belohnt werdet! Ich hoffe, daß Euch dieser Trick beim Durchkommen hilft. Grüße auch an Mario!

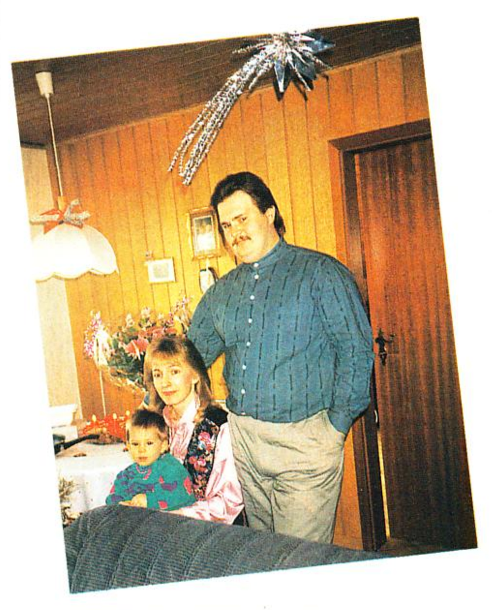
Peter Böhme, Bonn 2

Antwort Club Nintendo: Dein Tip wurde bereits in dieser Ausgabe in der seit einiger Zeit feststehenden Spielebeschreibung für „Castlevania“ verraten. Wir wollten Deinen Brief aber trotzdem unbedingt abdrucken, da wir von Deiner supertollen Mario-Zeichnung so beeindruckt waren. Es ist Dir bei dem Bild so richtig gelungen, einen erschrockenen Ausdruck auf Marios Gesicht zu bringen, was ja nicht verwunderlich ist, wenn ihm ein „Big Eye“ entgegenrollt. Mario war total begeistert! (Vielleicht wird er nach dieser tollen Zeichnung bei Castlevania 3 mitspielen!)

Rock'n Roll mit Rattle und Roll

Sehr geehrtes Nintendo Team, ich möchte mich erst einmal vorstellen. Mein Name ist Jutta Helwig, ich bin 27 Jahre alt und begeisterter Nintendo Fan. Von acht Spielen, die wir zur Zeit haben, sind meine Lieblingsspiele „Pin Bot“ und „Snake Rattle 'N'Roll“. Bei „Snake Rattle 'N'Roll“ bin ich noch in der 10. Stufe. Das Eis macht mir schwer zu schaffen. Ich hoffe noch auf ein paar Tips und Tricks. Bei „Pin Bot“ werde ich langsam immer besser. Vielleicht werde ich ja in der Ausgabe 4 oder 5 des Nintendo Clubheftes in den High Scores abgedruckt. Ich würde mich freuen. Vielen Dank!

Jutta Helwig, (ohne Adresse)



Antwort Club Nintendo: Vielen Dank für Deinen High Score bei „Pinbot“. Du bist jetzt auf alle Fälle in unseren High-Score-Listen erfaßt. Es freut uns immer, wenn sich auch Erwachsene zu Ihrer Begeisterung für die Spiele bekennen, da oft noch immer falscherweise angenommen wird, Videospielen sei nur etwas für Kinder. Jeder eingefleischte Spiele-Freak wird es allerdings besser wissen, denn bei vielen Adventure-, Geschicklichkeits- und Strategie-Spielen gehört einiges mehr dazu, als das Drücken zweier Knöpfe. Mit dem Erreichen des 10. Levels von „Snake Rattle N'Roll“ bist Du in die zweite Eiswelt vorgedrungen. Bei dieser Rutschpartie mußt Du die gleiche Sprungtechnik anwenden, die Du bereits in Level 9 ausgeführt hast, um den Eisfuß zu vernichten. Der Ausgang des Levels ist links vom Fuß, während sich die Waage auf der rechten Seite befindet. In diesem vorletzten Level ist mal wieder hauptsächlich Übung angesagt. Wir wünschen Dir viel Spaß und Erfolg bei Deiner Reise zum Mond.

Noch eine kleine Bitte: Schreibt Eure Namen und Adressen bitte deutlich, damit keine Mißverständnisse passieren und unsere Antwortbriefe auch wirklich an die richtige Adresse gehen!



Weltraumaction auf dem Gameboy

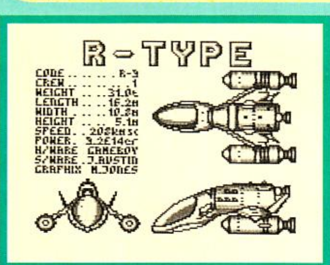
Willst Du Commander eines Spacegleiters vom Typ R-9 sein? Soll Dich Dein Gameboy in eine ferne Galaxie entführen? Hast Du Lust auf Weltraumaction der Hyperspaceklasse? Dann ist „R-Type" genau das richtige Spiel für Dich!

Die Geschichte von R-Type

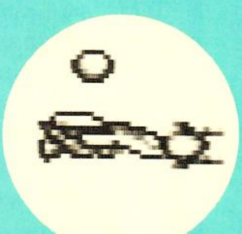
Wir schreiben das Jahr 2220

Eine Forschungsmission der Erde erreichte am 16. Juli 2220 die Galaxie XIX. Auf dem riesigen Planeten BYDO, ca. 2 Lichtjahre von der Hauptsonne der Galaxie entfernt, trafen die Forscher auf eine ungewöhnliche Lebensform. Diese Aliens waren den Menschen technisch vollkommen überlegen und hatten bereits riesige Raumflotten gebaut, um einen Überfall auf die Erde zu starten. Das Verteidigungsministerium wurde sofort verständigt und rüstete eine Spezialtruppe kleiner Spacegleiter aus. Diese Spacegleiter sind die einzige Hoffnung, in das Sicherheitssystem des Königreiches BYDO einzudringen und den Angriff zu verhindern. Du bist einer der R-9 Piloten – Du kannst die Welt retten!

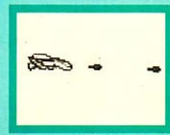
Der R-9 Spacegleiter



Dieser Ein-Mann-Spacegleiter ist eine Weiterentwicklung der R-Type Serie. Er ist 16,20 m lang, 10,80 m breit und 5,10 m hoch. Sein Gewicht beträgt 31 t. Das Triebwerk hat eine Kraft von 4,03 E7 N und die Höchstgeschwindigkeit liegt bei 208 km/sec. Außerdem ist er mit einem Beam-Laser ausgestattet.



Neben dem normalen Beam-Laser kann der R-9 Spacegleiter eine Power-Kapsel einsammeln. Sie rüstet den Flieger mit weiteren Zusatzwaffen aus.

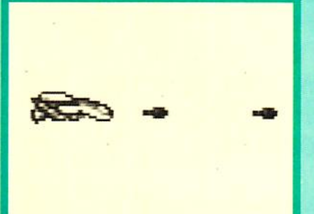


Du siehst den R-9 während des Spiels immer von der Seite.

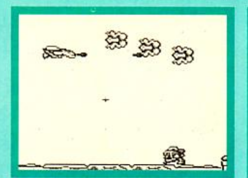
Das Cockpit Deines R-9

Die Steuerapparatur des R-9 Gleiters ist aufgebaut wie Deine Gameboy Bedienungselemente. Mit dem B-Knopf feuerst Du den Beam-Laser ab. Die eingesammelte Power-Kapsel kann zwei verschiedene Positionen einnehmen und wird mit dem A-Knopf gesteuert. Einmal ist sie direkt mit dem R-9 Gleiter gekoppelt, und Du hast eine starke Spezialwaffe. Bei der zweiten Position fliegt die Power-Kapsel selbständig im Bild herum und feuert normale Laser-Schüsse ab.

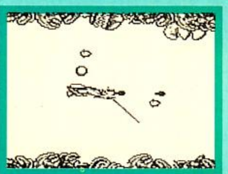
Der Beam-Laser



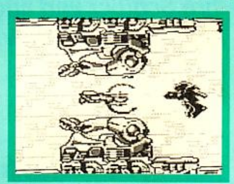
Dein R-9 Spacegleiter ist mit einem ZT/734 Multifunktions-Beam-Laser ausgestattet. Er wird durch kurzes Betätigen des B-Knopfes ausgelöst und schießt kleine Laserkugeln auf feindliche Raumschiffe und Mutanten. Diese Waffe solltest Du für schnelle, kleine Gegner verwenden. Hast Du zusätzlich die Power-Kapsel angedockt, benutzt Du damit gleichzeitig die Spezialwaffe.



Eine Schwadron feindlicher Mini-Mutanten kommt auf Dich zu. Schnell eine Salve aus dem Beam-Laser.

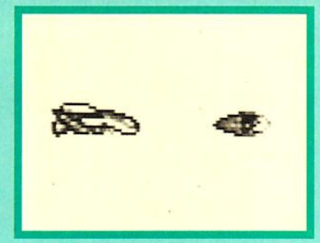


Der Reflection-Laser ist eine Spezialwaffe, die nur mit der Power-Kapsel aktiviert wird.

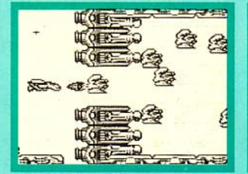


Auf einer höheren Power-Stufe wird die Power-Kapsel zum Ketten-Phaser.

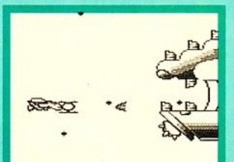
Der Beam-Bullet



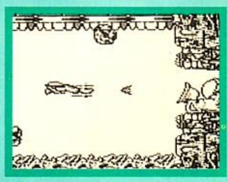
Der Beam-Laser heißt nicht umsonst so. Wenn Du nämlich den B-Knopf gedrückt hältst, wird die Beam-Anzeige am unteren rechten Bildschirmrand ansteigen. Läßt Du bei voller Beam-Power den B-Knopf wieder los, wird eine große Laserkugel – der sogenannte Beam-Bullet – abgefeuert. Dieser Schuß sollte bei großen Gegnern angewendet werden.



Der Beam-Bullet schießt durch mehrere Gegner hindurch.



Die Geschützstände kannst Du mit dem Beam-Bullet wegpusten.



Dieser Endgegner ist nur mit dem Beam-Bullet zu besiegen.



Das Power-Raumschiff

Dieser gegnerische Raumhüpfer hinterläßt verschiedene Power-Gegenstände, wenn Du ihn abschießt. Du mußt diese Gegenstände einsammeln, dann erhältst Du als erstes die Power-Kapsel und als nächstes eine Spezialwaffe. Das Power-Raumschiff ist nicht besonders schnell, wird aber meistens von verschiedenen kleinen Flotten-Formationen der Aliens geschützt. Achte darauf, daß Du es nicht verpaßt.

Die Power-Kapsel...

... am Bug:

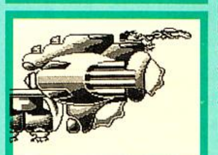




Wenn Du die Power-Kapsel am Bug andockst, kannst Du die Spezialwaffe nach vorne abschießen. Außerdem dient diese Kapsel als Schild, denn sie ist unzerstörbar. In den Anfangsleveln sollte sie nur so angedockt sein, denn die feindlichen Raumschiffe greifen fast immer von vorne an. Du brauchst auch keine Angst vor einem Zusammenstoß mit einem gegnerischen Fighter zu haben – die Power-Kapsel schützt Dich in dieser Position bei Frontalangriffen davor.

... am Heck:





Sobald Du die Kapsel am Heck andockst, kannst Du Dich vor gemeinen Hinterhalten schützen. Jeder Gegner, der Deinen R-9 Gleiter von hinten angreifen will, stößt auf diesen sicheren Schild. In einigen Situationen, wenn Du gegen riesige Raumstationen kämpfen mußt, kannst Du die Kapsel sogar nach hinten wegschleudern, um sie im Generator der Station zu plazieren.

Die verschiedenen Power-Gegenstände

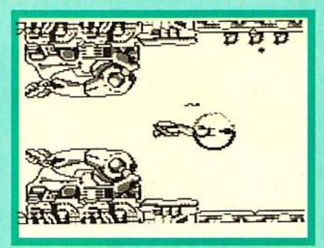


Der Reflection-Laser

Die Spezialwaffe Nr. 1 vom Typ ZT/203 schießt dünne Laserstrahlen von der Power-Kapsel ab. Diese Strahlen reflektieren an jeder Wand um 90° und verteilen sich so im ganzen Raum. Da ist für die Aliens kein Durchkommen mehr möglich.

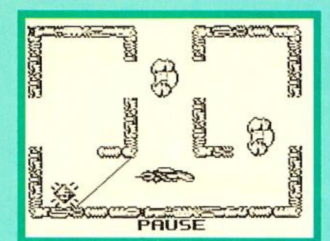


Der Ketten-Phaser



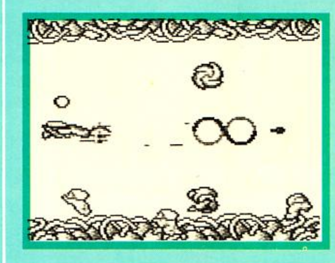
Die Waffe mit der technischen Bezeichnung ZT/003 kann fast jeden Gegner mit einem Schuß vernichten. Außerdem haben die runden Phaser-Ringe einen großen Streukreis, der es den Mutanten doppelt schwer macht.

Hier wird der Reflection-Laser benutzt ... Stage 4



„Baldo" heißt der Gegner in dieser Stage. Du kannst ihn nur mit dem Reflection-Laser besiegen und selbst das ist wahnsinnig schwer. Wenn Du diesen Level geschafft hast, brauchst Du keine Kunstfliegerschule mehr besuchen!

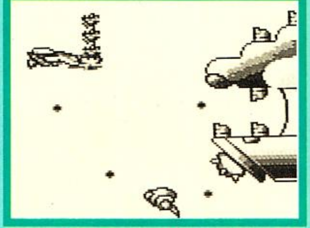
Der Ketten-Phaser wird hier gebraucht ... Stage 6



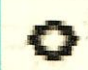
Das ist kurz vor dem Endkampf mit „Bydo" persönlich. Die schnellen Aliens haben kaum eine Chance gegen den breiten Ketten-Phaser. Denk' immer daran, daß die Power-Kapsel an Deinen R-9 Raumgleiter angedockt sein muß, damit Du die Spezialwaffe benutzen kannst.



Der Macro-Feuerläufer

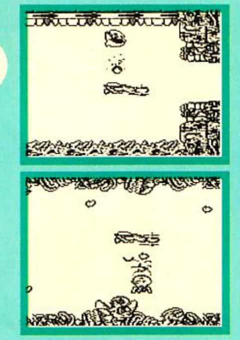


Den Technikern des R-Type Teams ist es gelungen eine besondere Art von Bodenrakete zu entwikkeln. Der ZT/545, der sogenannte Macro-Feuerläufer, fährt senkrecht von der PowerKapsel nach oben und unten und räumt sämtliche Alien-Geschütze und andere außerirdische Gemeinheiten aus dem Weg.



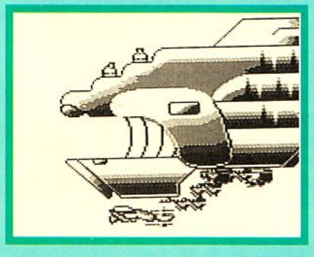
Plasmo





Als weitere technische Ausrüstung kann Dein R-9 Raumgleiter die Plasmakugel MF/408 aufnehmen. Sie setzt sich automatisch auf den Raumgleiter und bietet Schutz gegen Angriffe von oben. Auch feindliche Laserkugeln wehrt sie wie die Power-Kapsel ab.

Der Macro-Feuerläufer im Einsatz ... Stage 3

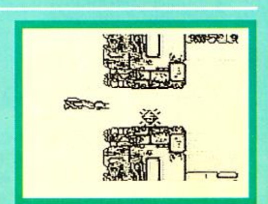


Auf der Alien-Raumstation sind viele Geschütze angebracht. Du mußt Deinen Gleiter mit dem Macro-Feuerläufer ausstatten, damit Du diese Stufe heil überstehst. Gib den Aliens keine Chance!



Der 5er-Speed

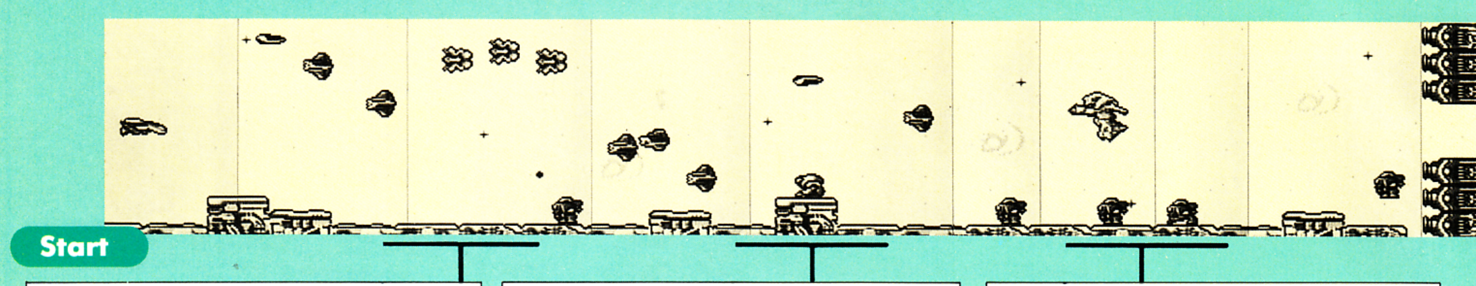
Der MF/555 – auch 5er-Speed genannt – erhöht die Wendigkeit Deines R-9 Fliegers. Damit kannst Du feindlichen Angriffen schneller ausweichen und eigene Vorstöße besser planen. Du mußt Dich aber erst an die neue Steuerung gewöhnen.



Wenn Du zu wendig bist, kannst Du auch schneller an die Wand fliegen – also Vorsicht!



Ein leises Brummen ist zu hören, das Triebwerk läuft an. Du sitzt in Deinem R-9 Spacegleiter und bist bereit von der Erdbasis abzuheben – es beginnt! Insgesamt hast Du für das Abenteuer fünf Spacegleiter und drei Continue-Funktionen zur Verfügung. Es geht an vielen Mutanten und Raumflotten vor-



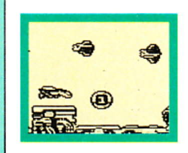
Der erste Kontakt



Auf dem Weg in die Galaxie XIX triffst Du schon am Anfang auf feindliche Raumflotten. Diese kleinen Mutantenaufklärer haben in etwa die gleiche Größe wie Dein R-9 und schießen mit kleinen Laserkugeln. Versuche sie mit ein paar gezielten Beam-Laser-Schüssen zu vernichten.

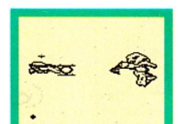
Ein Power- Raumschiff

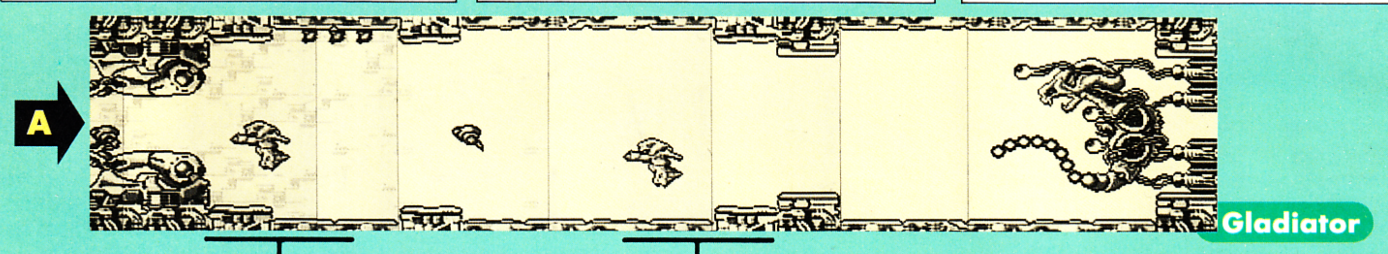
An dieser Stelle erreichst Du das erste Power-Raumschiff. Es hüpft am unteren Bildschirmrand herum und wartet nur darauf, von Dir abgeschossen zu werden. Nimm auf alle Fälle diesen Power-1 mit, dann wird Dein R-9 mit der Power-Kapsel ausgerüstet.



Der Amoroid

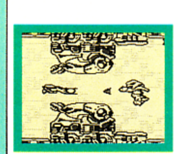
Dieser fliegende Raumanzug schießt mit Beam-Bullet. Er braucht natürlich eine gewisse Zeit, bis er seine Laserkanone dafür aufgeladen hat. Du kannst es schaffen, ihn vor seinem ersten Schuß zu besiegen. Benutze selber Dein Beam-Bullet, und er hat kaum eine Chance.





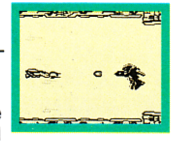
Hier wird es eng!

Der zweite Armoroid wartet hinter dieser Verengung auf Dich. Du mußt sehr schnell mit Beam-Bullet auf ihn ballern, oder er wird sich fürchterlich rächen, indem er selber einen gezielten Beam-Bullet abfeuert. Diesem Schuß kannst Du fast nicht ausweichen.



Der dritte Armoroid

Bevor Du den Gladiator erreichst, wartet noch ein Armoroid auf Dich. Dieser Mutant dürfte aber bei Deiner bisherigen Flugpraxis kein Problem darstellen. Benutze wie immer Beam-Bullet, und er wird den Weg freimachen.

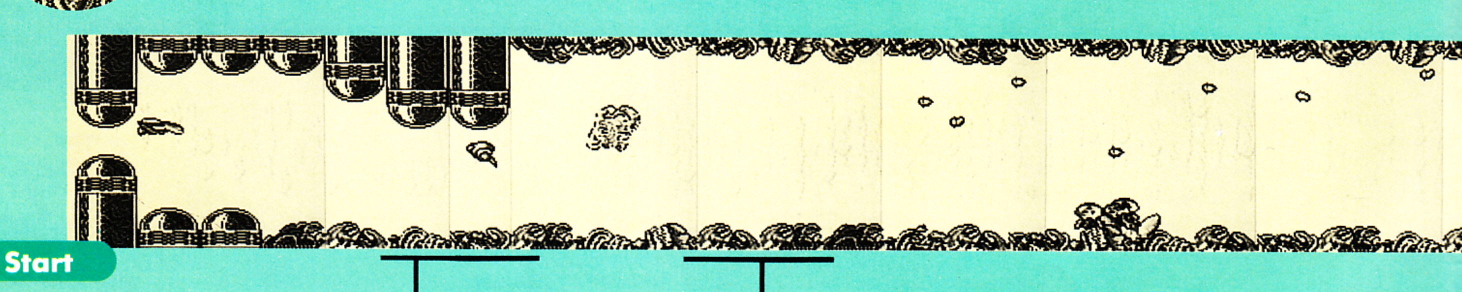


Der erste Megamutant

Der Gladiator ist ein bio-mutiertes Monster, das mit einem Giga-Akkumulator gespeist wird. Er ist mit Pillar-Schläuchen an diesen Energiespeicher gebunden. Seine Lichtkugel-Laser-Kanone und der gefährliche Lichtkugelschwanz dienen ihm als Waffe. Komm ihm bloß nicht zu nahe.

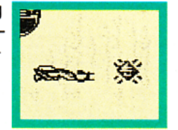


Du hast den Gladiator besiegt und erreichst den zweiten Teil Deiner Odysee. Dieses Gebiet ist voller Tücken – in dem offenen Korridor kommen von oben und unten Feinde über Feinde und versuchen Deinen Spacegleiter zu rammen oder abzuschießen. Lerne in dieser Stage den R-9 perfekt zu steuern. Am Ende erwartet Dich die riesige Raumstation „Bomba".



Der 5er-Speed

Der Korridor ist ziemlich eng und wird teilweise von Muta-Kuppeln eingegrenzt. Du erreichst das erste Power-Raumschiff, hinter dem sich ein 5er-Speed versteckt. Nimm ihn auf, und Du bist noch wendiger.



Vorsicht, seitliche Attacken

Jetzt geht die Party richtig los. Von allen Seiten kommen Skorpione auf Dich zu und machen Dir Dein Pilotenleben schwer. Du mußt nach hinten ausweichen und so viel wie möglich mit Deinem Beam-Laser ballern.

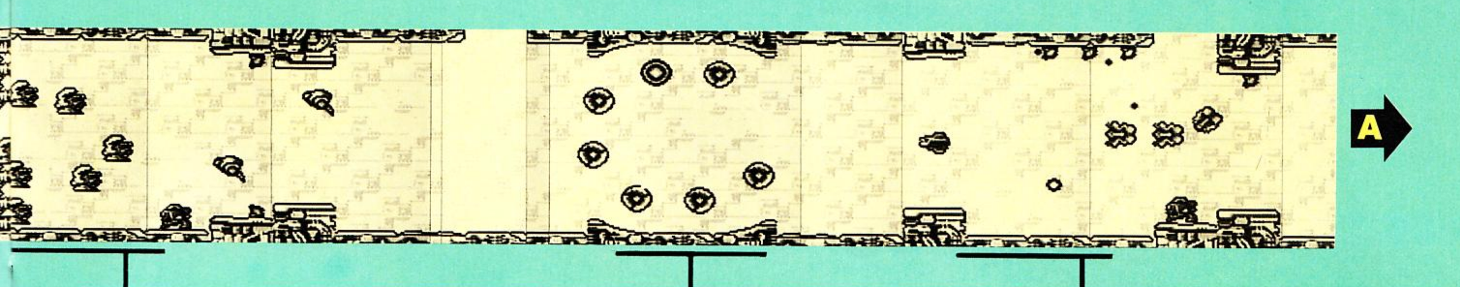


Die Gomba-Pflanze

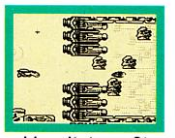


Aus der Gomba-Pflanze springen kleine gefährliche Gomba-Hirne, die nicht so leicht zu vernichten sind. Sie können an der Decke oder am Boden erscheinen. Versuch' Dir die Stellen zu merken, dann bist Du für einen zweiten Versuch besser gewappnet.

bei. Dein Spacegleiter muß durch die engsten Passagen und gefährlichsten Fallen gesteuert werden. Du kennst Deinen Auftrag: Vernichte die Hauptzentrale des Bydo Königreiches! In der ersten Stage erwartet Dich schon ein großer Mutant: der Gladiator!



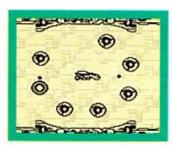
Transit



Dieser Mutant tritt nur als sogenannter Transit-Haufen auf – ein Transit kommt selten alleine. Gegen diese Formation mußt Du Deinen R-9 Gleiter geschickt steuern. Wenn Du die Power-Kapsel besitzt, mußt Du sie in den Haufen schießen. So kannst Du die Anzahl der gegnerischen Raumgleiter um einiges dezimieren.

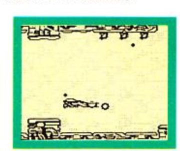
Die Fallen

Diese Mutanten bewegen sich kreisförmig um ein zentrales Kraftfeld. Sie sind sehr gefährlich, weil sie unzerstörbar sind. Mit ein paar Schüssen aus der Power-Kapsel kannst Du verhindern, daß sie Dich hinterrücks mit Laser-Kugeln angreifen.

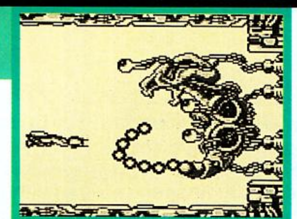


Die Geschütztürme

Auf dem Boden und an der Decke dieses Korridors sind stationäre Geschütztürme angebracht. Sie feuern aus allen Rohren kleine Laser-Kugeln auf Deinen R-9 Gleiter. Versuche so schnell wie möglich an sie heranzukommen und sie abzufeuern. Dazu gehört auch eine Portion Glück.



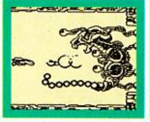
Stage 1 Gladiator



Das ist der erste Riesenmutant, der nur eine einzige Schwachstelle hat. Zwischen den beiden unteren Augen kannst Du mit gezielten Schüssen sein Energiefeld durchbrechen.

1. Wer die Power-Kapsel hat, ...

... der hat Glück. Wenn Du nämlich diese Spezialwaffe direkt auf die dünne Stelle im Energiefeld des Gladiators schießt, kannst Du das Monster ganz leicht besiegen. Bewege den R-9 Gleiter aus der Gefahrenzone heraus – entweder an den oberen oder unteren Korridorrand – und baller' einfach drauf los!

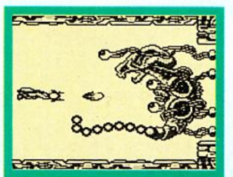




Die Kapsel durchbricht das Feld des Mutanten und dringt in seine Energieverarbeitungszentrale ein.

2. Der wirksame Beam-Bullet

Die zweite, etwas schwierigere Möglichkeit den Gladiator zu besiegen ist, seine dünne Stelle mit dem Beam-Bullet zu beschießen. Paß' dabei auf, daß Dich der Lichtkugel-Laser und der Lichtkugelschwanz nicht erwischen. Danach erwartet Dich eine interessante zweite Flugrunde.



Stage 2 Bomba



Diese kompakte Raumstation hat solare Energieversorgung. Am Top der Station ist ein kleines Solarauge, das sich manchmal öffnet. Der R-9 Spacegleiter muß genau diese Stelle treffen, um das feindliche Energiezentrum zu vernichten.

1. Die Wirksamkeit der Power-Kapsel

Du mußt die Powerkapsel über der Raumstation abfeuern, Deinen R-9 Gleiter in die untere linke Ecke plazieren und die Kapsel mit dem A-Knopf wieder zurückholen. Jetzt fährt die Power-Kapsel automatisch an die richtige Stelle, und Du brauchst nur zu feuern, wenn sich das Solarauge öffnet.



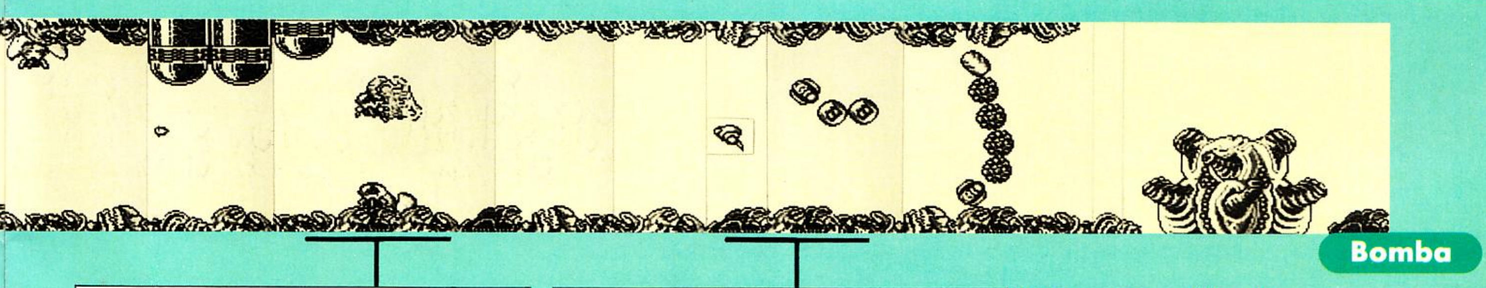


Achte darauf, daß Du mit dem R-9 Spacegleiter nicht gegen das Raumschiff fliegst.

2. Benutze den Reflection-Laser

Du kannst diese Station auch mit dem Reflection-Laser bekämpfen. Das Ziel ist dasselbe, Du mußt das Solarauge treffen. Der unzerstörbare Cerebrum-Aufklärer macht Dir diese Sache nicht leicht, das ist nur etwas für echte Power-Player.





Bomba

Auf ein zweites

Diese lästigen Gombas sind wirklich nicht einfach zu vertreiben. Schieß' so schnell es geht die Pflanze ab, damit keine neuen Gomba-Hirne entstehen können. Weltraumhelden haben es eben schwer!





Die Cerebrum-Aufklärer



Diese schlangenförmige Formation von kleinen Cerebrum-Jägern ist nicht zu vernichten. Sie muß nur ab und zu zur Raumstation zurückkehren, um neue Energie zu tanken. Halte Dich mit Deinem R-9 Spacegleiter ganz links oben, dann kann Dir nichts passieren.

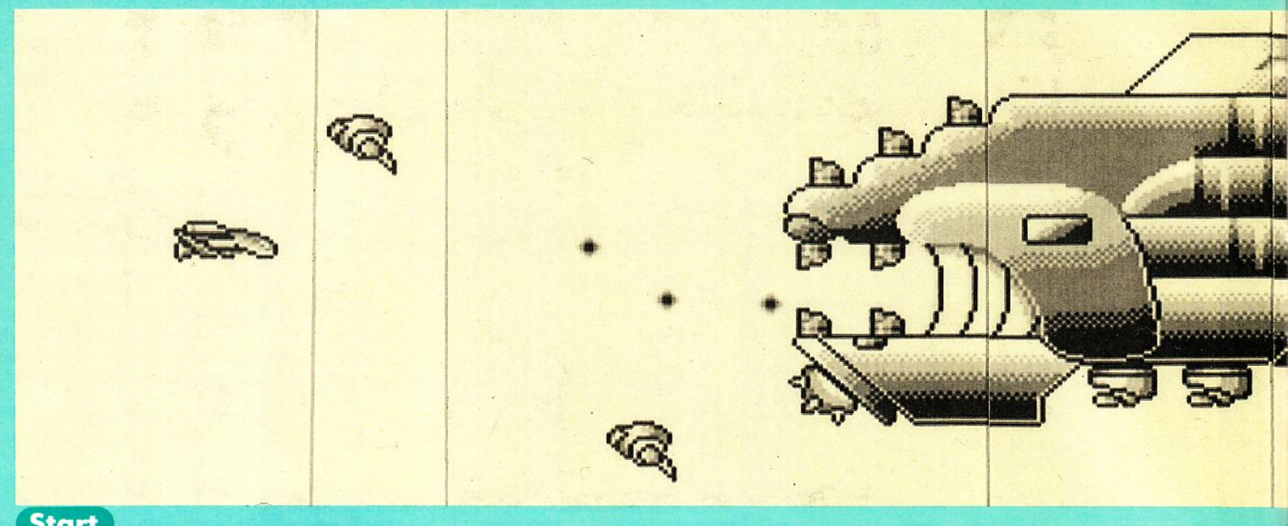
Die „Bomba" Raumstation

Dieses großartige technische Wunderwerk der Aliens ist eine kompakte Raumstation. Ihr Energiefeld wird mit einem Solarauge am Top der Station aufgebaut. Der Cerebrum-Aufklärer schwirrt zur Verteidigung die ganze Zeit schützend um die Station herum.



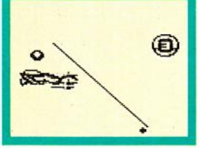
Stage 3

Du hast die Aufklärungsstationen der Aliens gut überstanden. Jetzt kommt wahrlich eine große Herausforderung auf Dich zu – der erste große Zerstörer der Außerirdischen, der Richtung Erde fliegen soll. Diese Alien-Raumstation wird nicht umsonst Mega-Raumschiff genannt. Es scheint, als wäre dies der zweite Kampf Davids gegen Goliath, aber Du kannst es schaffen – auch mit einem kleinen R-9 Spacegleiter!



Start

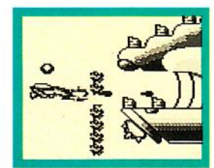
Power für die Power-Kapsel



Gegen so einen großen Gegner mußt Du auch gut ausgerüstet sein. Die 3. Powerstufe, der Macro-Feuerläufer versteckt sich hinter dem Power-Raumschiff. Sammele diese Spezialwaffe unbedingt ein, dann kannst Du mit der Bodenrakete die meisten Geschütztürme vernichten.

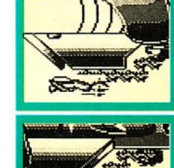
Die kleinen Geschütztürme

Bekämpfe diese kleinen Geschütze am besten mit der normalen Laserkugel. Schieß' sie aber auf alle Fälle ab, sonst landest Du in einem Laser-Kugelhagel.





Benutze den Macro-Feuerläufer



Du mußt den unteren Weg nehmen und triffst gleich auf größere Geschütztürme. Achte darauf, daß Du so oft wie möglich den Macro-Feuerläufer benutzt, weil alle Geschütze mit dieser Bodenrakete vernichtet werden können.

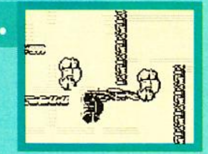
Die Bodenrakete zerlegt jeden Geschützturm.

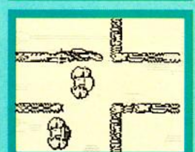
Stage 4

Nach einem harten Kampf hast Du die Baldo-Gärten erreicht. In diesem Gebiet fliegen die schwer zerstörbaren Baldos herum. Sie zertrümmern alles, was ihnen in den Weg kommt.

Angriff, die beste Verteidigung ...

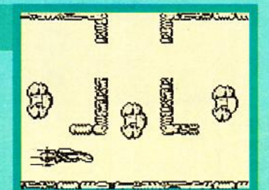
... aber nicht in den Baldo-Gärten. Du mußt sichere Plätze finden, damit Dein R-9 Spacegleiter nicht durch einen Zusammenstoß zertrümmert wird. Das ist ganz schön eng – nur Mut!





Der Ausgang

Das Bild stoppt, wo bleibt der Endgegner? Es gibt gar keinen, denn die Baldos kommen nochmal in geballter Formation auf Dich zugeflogen. Da gibt es fast kein Entrinnen.



Du mußt Dir ein sicheres Plätzchen suchen.

Stage 5

Bydo kommt immer näher. Du erreichst den Planeten Lunar, der für die Aliens gleich mehrere Funktionen hat.

Lunar, der Hauptstützpunkt

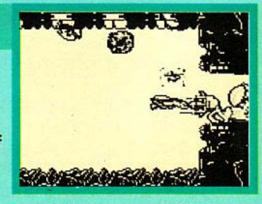
Auf diesem Planeten befindet sich der Hauptstützpunkt der Aliens. Du wirst von allen nur denkbaren Raumschiffen und JägerFormationen angegriffen. Verlier' nicht den Mut, Du bist dem Ziel sehr nahe.





Lunar, der Müllplanet

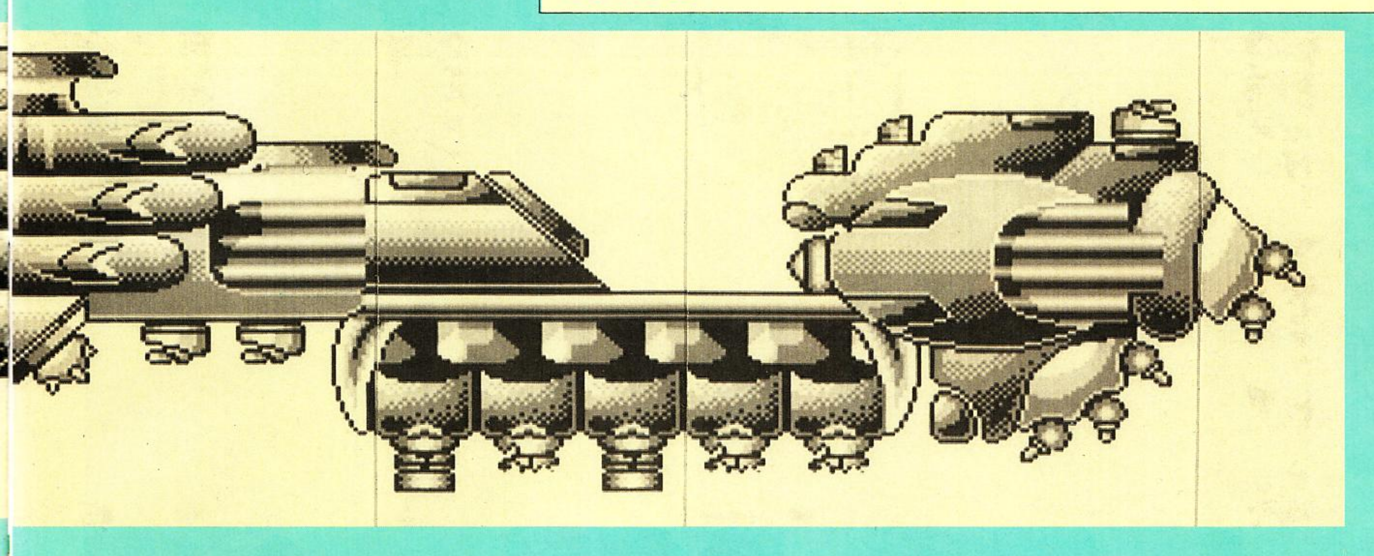
Der Endboss dieser Stage ist Lunar, der Müllentsorger. Sobald Du seinen Raum erreichst, wirst Du von oben und unten mit Metallmüll beworfen. Besorge Dir vorher auf alle Fälle Plasmo, dann hast Du wenigstens einen Schild auf dem Dach.



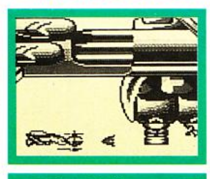
Das ist Lunar, der Müllentsorger.

Die Schaltzentrale des Mega-Raumschiffes

Du hast jetzt diese Riesenraumstation umflogen und die meisten der Turmgeschütze außer Gefecht gesetzt. Die Schaltzentrale des Alien-Commander befindet sich am rechten oberen Ende der Station. Sie hat eine Schwachstelle, die aber sehr gut geschützt ist. Bereite Dich auf den Endkampf gegen diesen Riesen vor!



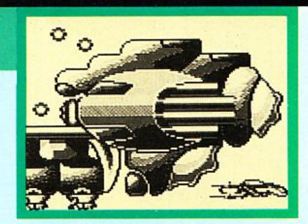
Die Bunsenbrennkanone





An dieser Kanone kommt der R-9 Spacegleiter nicht vorbei. Versuche Deinen Gleiter so nahe wie möglich an dieses Geschütz zu steuern und benutze Beam-Bullet. Dabei werden auch einige Macro-Feuerläufer abgeschossen, die selbst die stärkste Kanone zerstören können. Zum Glück ist das Mega-Raumschiff nur mit zwei Bunsenbrennkanonen ausgerüstet.

Mega-Raumschiff



Das ist der Schwachpunkt der Raumstation, dieses kleine Feld wird von Bio-Magma-Kugeln geschützt und ist sehr schwer zu erreichen.

1. Die Power-Kapsel

Du kannst Deine Power-Kapsel genau in diesem Punkt plazieren. Dazu muß sie am Heck angekoppelt sein. Fliege jetzt über das Mega-Raumschiff, schieße die Kapsel ab, bewege Deinen Gleiter nach unten und hol' die Kapsel wieder zurück.

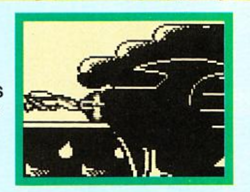




Wenn Du schnell genug warst, brauchst Du nur noch zu feuern, bis das Mega-Raumschiff explodiert.

2. Die zweite Möglichkeit

Mutige R-9 Piloten versuchen dem Feind genau ins Auge zu schauen. Dazu mußt Du einen günstigen Augenblick abwarten und nach links um die Zentrale herumfliegen, bis Du den Schwachpunkt erreichst. Dabei muß die Power-Kapsel natürlich vorne angekoppelt sein. Das ist ganz schön schwer!

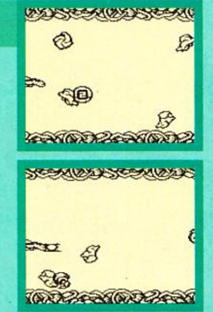


Stage 6

Du hast Bydo erreicht, aber Du bist noch lange nicht am Ziel. Vernichte die Hauptzentrale der Aliens!

Der Weg zu Bydo

Auf dem Weg zum Mutanten-König Bydo hast Du noch eine Menge Abenteuer zu bestehen. Trotz der vielen Flugerfahrung, die Du bis jetzt mit Deinem R-9 gesammelt hast, verlangt diese Stage nochmal volle Konzentration von einem Spitzenpiloten.

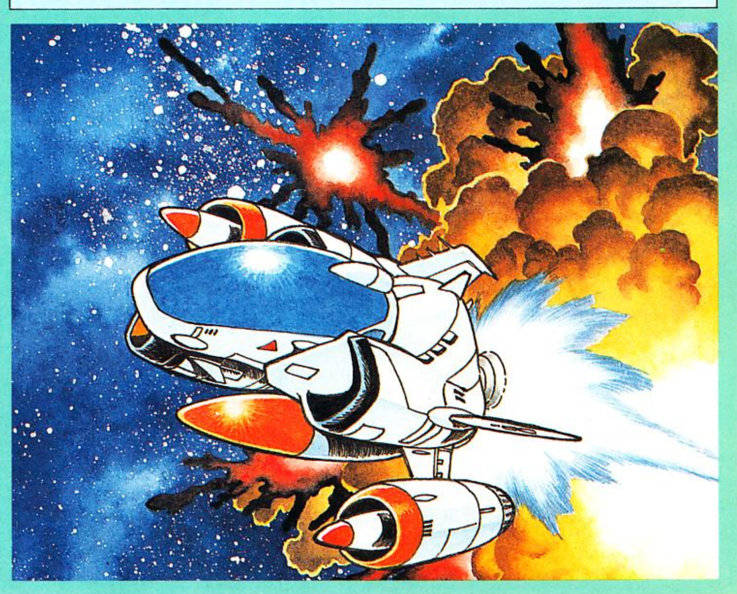


Mutanten-König Bydo

Das ist der Mutanten-König persönlich. Er sieht sehr gefährlich aus, und das ist er auch. Achte besonders auf Sora, ein unzerstörbarer Mutant-Stein, der Bydo schützend umkreist.



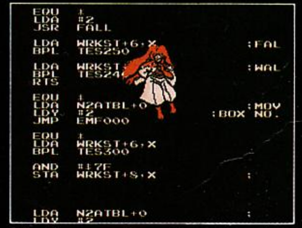
Kannst Du Bydo besiegen?



Kabuki Quantum Fighter™

Was geschieht im Innern des Image Transfer Systems?

Wir schreiben das Jahr 2056. Dies ist die Geschichte von Colonel Scott O'Conner, der mit Hilfe des Image Transfer Systems in den Computer des Verteidigungsministeriums eindringen muß, um einen gefährlichen Virus zu vernichten. Das Image Transfer System verwandelt die elektromagnetischen Wellenstrahlen des Menschen in einen binären Datensatz und ermöglicht es somit, eine verkleinerte menschliche Struktur in das Computersystem einzuschleusen. Doch bis zum heutigen Tage wurde dieses waghalsige Experiment niemals getestet...


Die Umwandlung ist vollendet - der Kabuki Quantum Fighter ist geboren!

Kaum zu glauben: Colonel Scott O'Conner in seiner ursprünglichen Form!



Flammende Haare als Waffe!!



Der traditionelle Kabuki-Tanz kann beginnen.

Colonel Scott O'Conner hat sich in einen japanischen Pantomimetänzer mit einer ausgefallenen Waffe verwandelt! Der Kabukitänzer kann seine Haare im Kampf gegen die Gegner schleudern und sie somit zu Asche werden lassen. Allerdings muß er sich nahe genug an diese Gegner heranwagen.




Angriff ist die beste Verteidigung!

Nicht nur Kabukis Haare geben eine prima Waffe ab. Die körperlichen Vorzüge eines Pantomimetänzers liegen klar auf der Hand: Selbst wenn er sich in den Lüften befindet kann er den Feind mit geübten Tritten abwehren.

Microchips als Sonderwaffe?

Unser Kabuki kann außer seinen Haaren auch noch die unterschiedlichsten Microchips als Waffe benutzen. Nach jedem erfolgreich passierten Level, wird sein Waffenarsenal um eine neue und noch stärkere Waffe erweitert.

Level 1 - Micro-Chip



Du beginnst den ersten Level mit einem Micro-Chip, den Du gegen die Viren einsetzen kannst, so lange Du Speicher-Chips besitzt.

Level 2 - Erhöhte Waffenstärke



Jetzt bist Du in der Lage, einen stärkeren Micro-Chip gegen die Viren einzusetzen. Das wird Dir in kniffeligen Situationen eine große Hilfe sein.

Level 3 - Die Fusionskanone



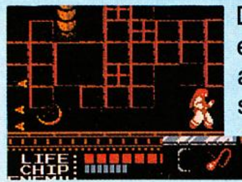
Mit dieser Super-Kanone ist es Dir möglich, Raketen auf die Viren abzufeuern. Sie hat einen großen Streukreis, eine enorme Feuerkraft und schießt in drei Richtungen.

Level 4 - Dynamit



Mit diesem Sprengstoff besitzt Kabuki Mega Feuerpower. Er kann das Dynamit aus der Luft werfen und damit die Reichweite dieser Waffe vergrößern.

Level 5 - Der ferngesteuerte Bolo



Der Bolo fliegt in die von Dir gesteuerte Richtung. Er dreht sich und kann am effektivsten gegen Viren eingesetzt werden, die sich in Deiner unmittelbaren Umgebung befinden.

Vergiß nicht, Gegenstände einzusammeln!

Wenn Kabuki bestimmte Viren vernichtet, kann er lebenswichtige Gegenstände finden. Sammele Sie alle ein, Du brauchst Sie für die schweren Gegner!



Energie-Herzen

Sie füllen die Lebensenergie des Kabuki um eine Einheit auf. Versuche, so viele wie möglich zu ergattern.





Speicher-Chips

Ohne Speicher-Chips kann der Kabuki Fighter seine Sonderwaffen nicht benutzen. Deshalb sollte er darauf achten, daß er immer genügend Chips bei sich trägt.





1-Ups

Ein Extra-Leben gibt es natürlich nicht an jeder Straßenecke. Solltest Du auf Deinem Weg eines entdecken, zögere nicht lange, sondern schnapp' es Dir!



Die verschiedenen Level!

Tritt ein in das Computersystem des Verteidigungsministeriums und starte die Rettungsaktion im Kampf gegen den Virus. Die unterschiedlichsten Platinen und Viren erwarten Dich! Bist Du bereit?

Nun einen Blick in den ersten Level!!

Das Abenteuer kann beginnen!

Level 1

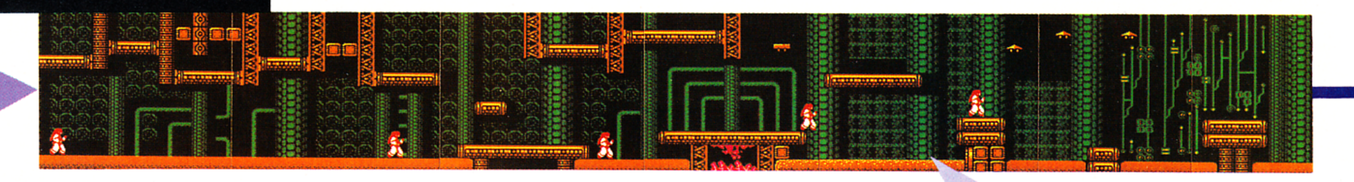
Jetzt gibt es kein zurück mehr für Colonel Scott O'Conner. Er ist als Kabuki Fighter in das Computersystem eingedrungen und im Kampf gegen den Virus ganz auf sich allein gestellt. Aber ein wahrer Kabuki kennt nur ein Ziel: Seine Aufgabe zu erfüllen und damit die Welt zu retten.

1 Lerne mit Deinen Fähigkeiten umzugehen

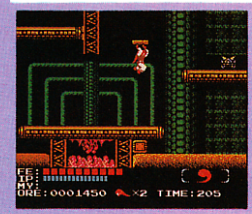


Ein Kabuki ist ein japanischer Tanzpantomime, der seine physischen Kräfte kennt und weiß, wie er sie am besten nutzen kann. Mache Dich mit seinen Fähigkeiten vertraut, bevor Du Dich ins Getümmel stürzt.

Start

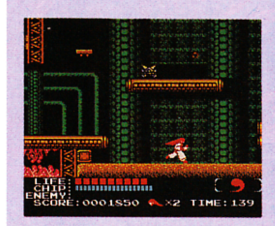


2 Laufen oder Hangeln?!



Es gibt oft zwei Wegmöglichkeiten, doch welchen Weg Du auch wählst, Gefahren lauern überall auf Dich. Treffe Deine Auswahl sorgfältig, denn sie kann über Erfolg oder Niederlage Deines Auftrages entscheiden.

Achtung, beweglicher Boden!



Paß auf, daß Du den Boden nicht unter den Füßen verlierst, denn er bewegt sich gegen Deine Laufrichtung. Nur mit enormer Kraftanstrengung wird es Dir gelingen, Dein Ziel zu erreichen.



Eine Sackgasse?



Der erste Eindruck täuscht: Auch aus dieser scheinbaren Sackgasse ist ein Entkommen möglich. Mit der Geschicklichkeit des Kabuki Fighters ist das alles kein Problem.

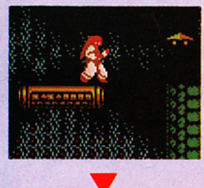
3 Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!



Die unterschiedlichsten Viren lauern auf Dich und versuchen Dich am Weitergehen zu hindern. Ihre Schwächen und Stärken solltest Du genau studieren, bevor Du Dich ihnen zum Kampf stellst.



Schwing' Dich nach oben!





Wenn Du hier angelangt bist, kannst Du Deine Fähigkeiten als Kabuki unter Beweis stellen. Wird es Dir gelingen, Dich affengleich durch die Lüfte zu schwingen, ohne abzustürzen? Oder wirst Du mit den wabernden Stachelspitzen Kontakt aufnehmen?

Major Virus Einheit:

VULCAN



Geschafft, Du hast das Ende des ersten Levels erreicht! Hier erwartet Dich der Major Virus Vulcan. Er ist springlebendig und somit schwer zu fassen. Wenn er sich hinkniet, plant er einen Feuerangriff. Nutze die Zeit bis zu seinem Angriff und schleudere Deine Microchips auf ihn, bis Dein Vorrat aufgebraucht ist. Attackiere ihn dann mit Deinem Flammenhaar.

Jetzt ist Schnelligkeit gefragt

Level 2

Eine Menge bekannter und auch neuer Viren warten in diesem Level auf den Quantum Fighter und die Zeit, die Dir zur Durchquerung dieses Levels bleibt, ist begrenzt. Halte Dich also nirgends lange auf, sonst wirst Du Dein Ziel niemals erreichen!

Hier zählt Schnelligkeit und Reaktion!



Wilde Wasserstrudel treiben Dich auf die gefährlichen Spikes zu. Hier mußt Du schnell reagieren:
Gegen die Strudel ankämpfen und gleichzeitig über die Flugviren und Spikes springen!





Start



Nur Mut!



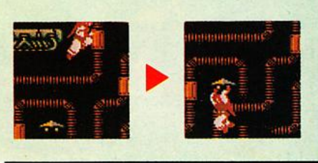
Zunächst scheint es, als könntest Du den Schüssen nicht ausweichen. Du mußt in dem Augenblick abspringen, in dem sich der Virus am Ende der Plattform befindet! Du kannst es schaffen.

Hurtig, hurtig!



Leg' noch einen Zahn zu, laufe nach rechts und springe dann nach links unten an den Haltegriff. Nun kannst Du Dich nahezu mühelos über die Spikes hinweghangeln. Der nächste Major Virus erwartet Dich schon.

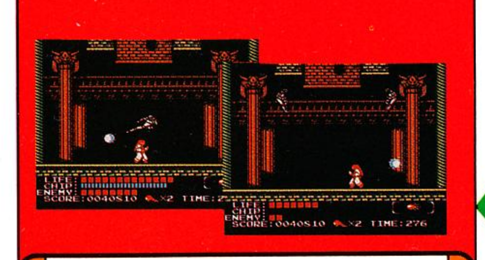


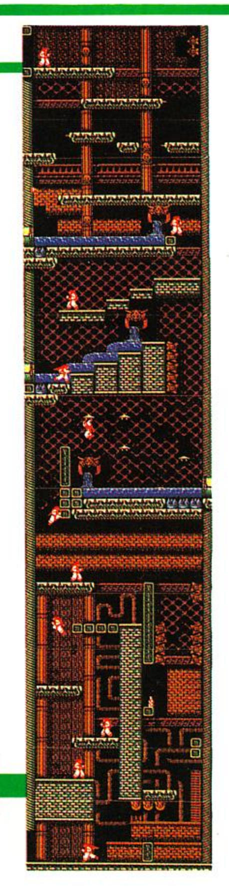


Major Virus Einheit:

GEMINI

Du stehst dem Gemini-Virus Auge in Auge gegenüber. Er verändert ständig seinen Standpunkt und schleudert Dir Energiekugeln entgegen. Setze die Fusionskanone als Waffe ein, solange es Deine Chips erlauben. Wenn er sich zweiteilt wird es besonders knifflig. Du mußt Deine Augen überall haben, um den Sieg über Gemini nach Hause zu tragen.

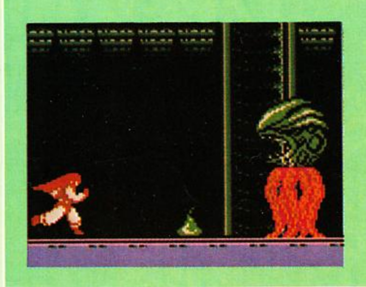




Das Abenteuer geht weiter!!



Hier bekommst Du schon mal einen kleinen Einblick in den 3. Level. Du siehst also, daß sich Dir immer größere Herausforderungen in den Weg stellen und das noch viele, ständig wachsende Gefahren auf Dich lauern. Wir möchten Dich auch schon einen Blick auf die Major Virus Einheit CHROME DOME werfen lassen. Na, spornt Dich das nicht zu weiteren Abenteuern an?!?



Level 3
Major Virus Einheit
CHROME DOME

Wart steht unter Strom

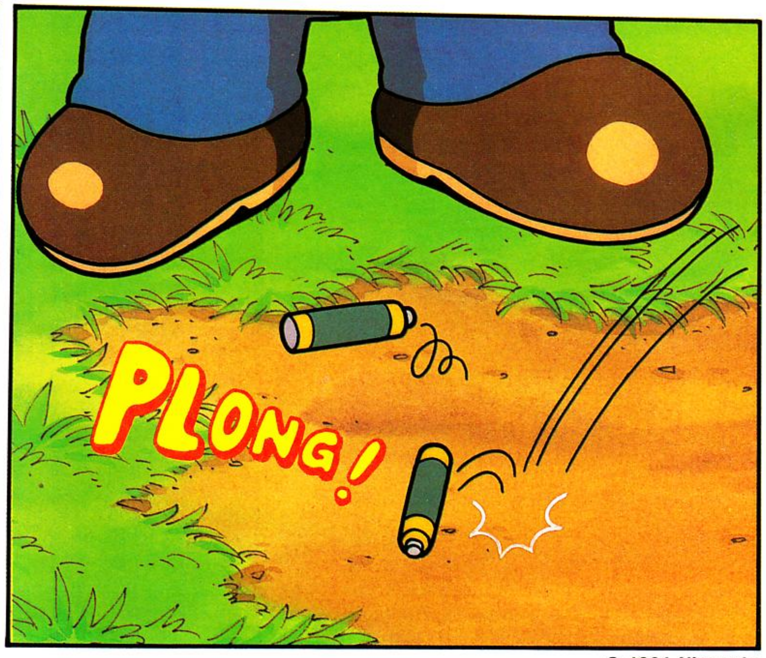
KRING
KRING







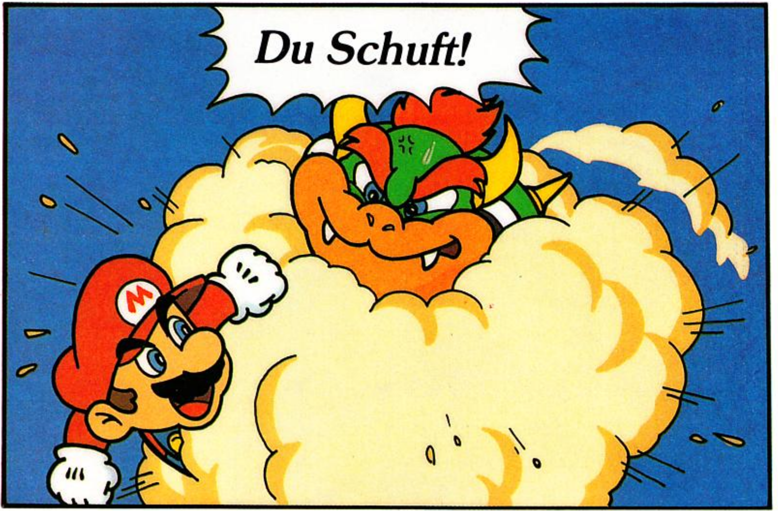





Hey, Wart!
Was machst Du da?
Ich glaub es
einfach nicht!


Laß mich bloß
in Ruhe!
Verbrauchte Batterien
gehören in den dafür
vorgesehenen Container
und nicht in die Natur!


Ach sei doch
still! Was geht
mich das an?


Du Schuft!


Hiiilfe!!!
Ich bin
elektrisiert!


So, mein lieber Wart.
Sieh mal, was Deine
Batterien noch alles
anrichten können!


Versuch es das nächste
Mal mit dem Batterie-
Set. Das ist wieder-
aufladbar und schont
die Umwelt.
Was glaubst Du,
wo ich gerade
hinwill!?!




2
CLUB
Nintendo
© 1989 Capcom

TOP 5

AUSGABE 05/91

Diesmal ist es uns endlich möglich eine getrennte TOP 5 Liste für das NES und den Gameboy vorzustellen! Kaum hatten wir Euch dazu aufgerufen, uns Eure Top 5 für den Gameboy einzusenden, wurden wir auch schon von einer Flut an Zuschriften überschwemmt. Seht hier die ersten Ergebnisse:

NES



Adventure of Link

Links Abenteuer führt auch weiterhin die TOP 5 der Nes-Spiele an. Und das sicher nicht ohne Grund: Wer sich einmal in die Welt von Hyrule begeben hat, ist diesem Spiel hoffnungslos verfallen.



Super Mario Bros. II

Auch Mario ist es gelungen seinen Platz in der TOP 5 zu halten. Er dachte zwar nicht im Traum daran, aber smart und flink hat er sich auch diesmal wieder den zweiten Platz ergattert.



The Legend of Zelda

Unser Superhero Link hat sich von Platz 5, auf Platz 3 gekämpft! Wer hätte gedacht, daß dieses klassische Adventure noch immer nichts an seiner Beliebtheit eingebüßt hat!?!



Faxanadu



Die Geschichte um den bedrohten Weltenbaum hat viele Anhänger gefunden. Wer sich in Nebelwelten und Astsiedlungen voller Herausforderungen wohlfühlt, sollte in die Welt von Faxanadu eintreten.

Snake Rattle 'N'Roll

In der letzten Ausgabe waren unsere beiden Schlangen in den TOP 5 der Leser gar nicht vertreten. Doch mit ihrem Spielwitz, der tollen Grafik und dem irren Sound haben sie sich in manche Herzen geschlichen und damit auf den 5. Platz geschlängelt.

GAMEBOY

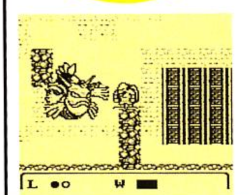


Super Mario Land

Unser Mario hat auch bei den Gameboy-Spielen Pionearbeit geleistet. Seine Abenteuer erfreuen sich größter Beliebtheit und katapultierten unseren Klempner auf den verdienten 1. Platz.



Gargoyle's Quest



Gargoyle's Quest hat, als erstes Adventure-Spiel für den Gameboy, eingeschlagen wie eine Bombe. Die Masse der Zuschriften für dieses Spiel spricht Bände. Dieses, mit Passwort ausgestattete Spiel, ist ein Muß für alle Adventure-Freaks!



Turtles



Wer kennt sie nicht, unsere mutierten Schildkröten. Nachdem sie sich einen festen Platz in der NES-Welt gesichert haben, erobern sie nun auch die Welt des Gameboys. Wer ein Fan von Pizza und Action ist, wird begeistert sein!



Fortress of Fear



Auch Kuros macht sich in der TOP 5 Liste für den Gameboy breit. Der Schwertkämpfer, der den Kampf gegen den bösen Zauberer Malkil niemals scheut, erkämpfte sich bei Euch Platz 4.



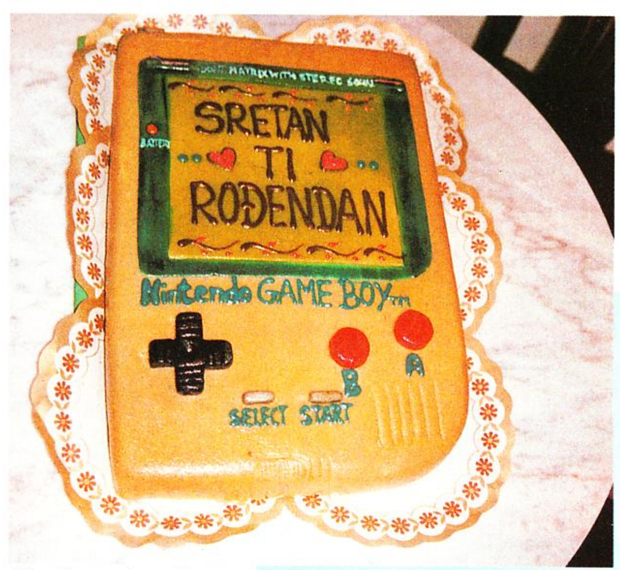
Spiderman



Spannung und Action fesselt unzählige Gameboy-Spieler an den LCD-Bildschirm, wenn Spiderman darauf erscheint. Der gewandte Spinnenmann versucht unerschüttlich, seine Freundin aus den Klauen von Gangstern zu befreien und ihr unterstützt ihn gerne dabei.

Club Nintendo Deutschland

Na, läuft Euch da nicht das Wasser im Munde zusammen?!



Die Gameboy-Torte

Wer hätte das gedacht? Der erste eßbare Gameboy der Welt!!! Das Bild wurde uns von einem unbekannten Gameboy-Freak aus Holland zugeschickt. Bei diesem tollen Anblick lacht das Herz der Gameboy-Fans und dem Club Nintendo Team läuft das Wasser im Munde zusammen. Bestimmt hat diese „süße Idee" genauso gut geschmeckt, wie sie aussieht. (Obwohl es einige aus unserem Team sicher nicht fertiggebracht hätten, auch nur ein Krümelchen dieses Meisterwerks zu verdrücken! Wir sind schließlich keine Kunstbanausen!!) Wie auch immer, dieses Backwerk hat uns wieder einmal bewiesen, wie einfallsreich und phantasievoll Nintendo-Fans sein können. Vielleicht gibt es ja noch mehr backbegeisterte Nintendo-Spieler, die Ihre kleinen Helden „zum Fressen" gerne und bereits kleine eßbare Marios oder Luigis geformt haben? Für Kostproben sind wir vom Club Nintendo Team übrigens immer gerne zu haben...

DAS PREISAUSSCHREIBEN MIT DEN SUPERGEWINNEN!

Sicherlich haben einige von Euch an unserem letzten Preisausschreiben, im Dezember 1990, teilgenommen. Damals gab es 77 original Gameboys, 1 Gameboy mit Power-Pack und 6 Spielen, oder 33 NES-Grundgeräte sowie 1 NES-Grundgerät, zusammen mit dem Advantage Profi-Joystick und 5 spannenden Spielen zu gewinnen! Die Ziehung fand im Februar 91 statt und die Gewinner wurden unter den 36.000 (!) Einsendern ermittelt.

Falls Ihr nicht unter den Gewinnern wart, seid nicht allzu traurig: Seit kurzem läuft bei Nintendo ein neues Preisausschreiben, mit neuen Superpreisen und einer doppelten Gewinnchance – bei der ersten Ziehung, am 15.10.1991 und bei der zweiten Ziehung, am 10.01.1992. Jetzt habt ihr also gleich zweimal die Chance eines der 33 tollen Nintendo Supersets, oder einen der 33 original Gameboys zu gewinnen!

Na denn nichts wie ran an die Teilnahmekarten, ausfüllen und die Lösung an Nintendo schicken. Die Teilnahmekarten findet Ihr in den NES- und Gameboy-Verbraucherprospekten.

Viel Glück!!



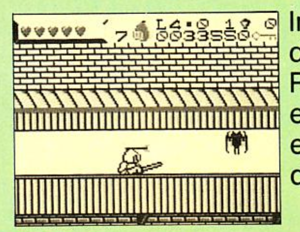


WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear™

Kuros ist wieder da! Er hat die Totenköpfe in Level 3 nach schwerem Kampf besiegt. Jetzt erwartet ihn das nächste große Ritter-Abenteuer: der Kampf gegen den gefährlichen Riesenadler in Level 4.

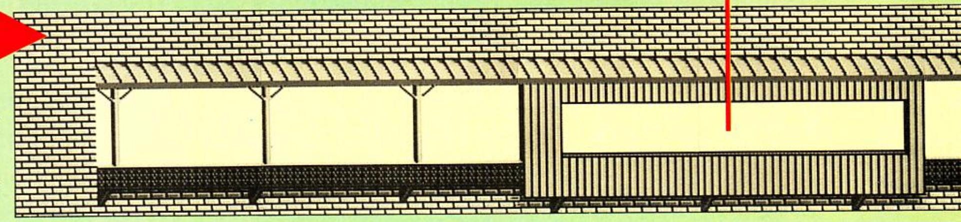
Die Wachen der Adlerburg



In diesem Gang begegnest Du den Wachen der Burg. Diese Ritter verfolgen Dich nur bis zu einem bestimmten Punkt. Laufe ein Stück zurück und schlage dann mit dem Schwert zu.

Level 4-0

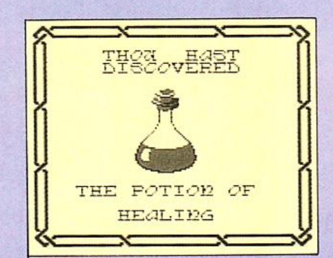
START

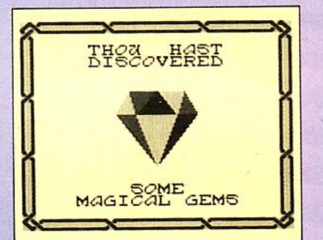


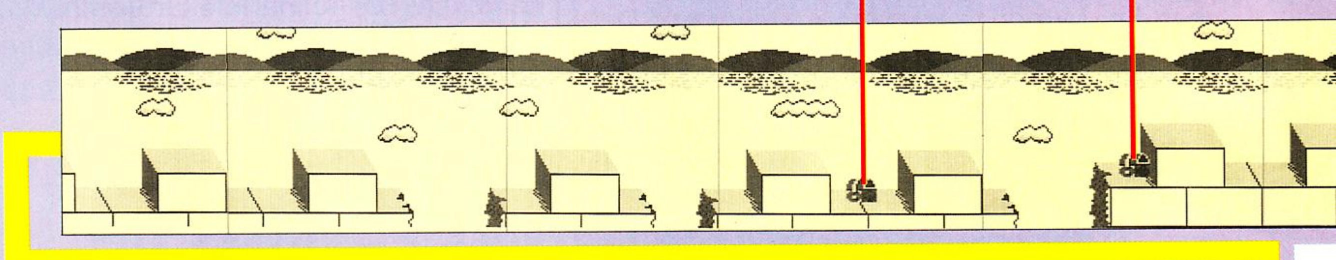
Das ist der Aufgang zu den Zinnen der Adlerburg. In diesem überdachten Korridor begegnet Kuros einigen Rittern und anderen schrägen Vögeln. Sei auf der Hut.

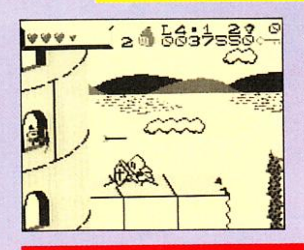
Level 4-1

Kuros hat die Zinnen der Burg erreicht. Jetzt kommt er dem großen Kampf immer näher. Kleine fliegende Adler sind die ersten Vorboten des großen Bruders, der Kuros am Ende des Levels erwartet.

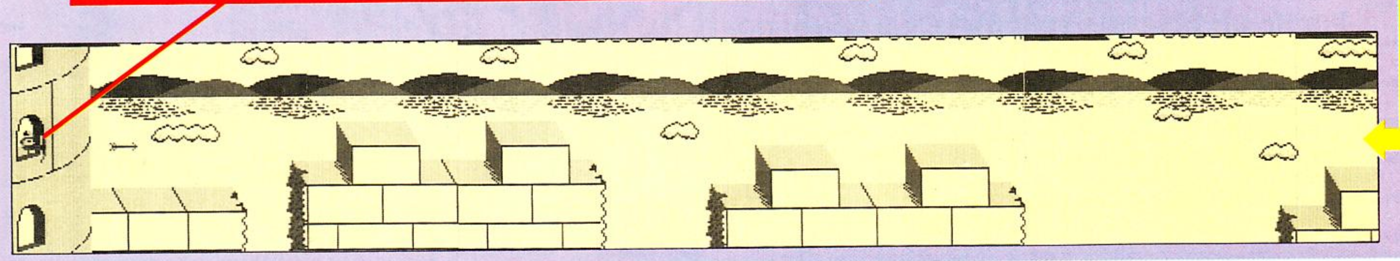


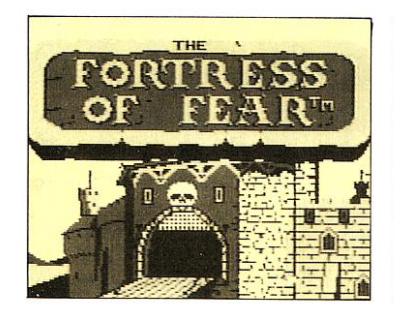


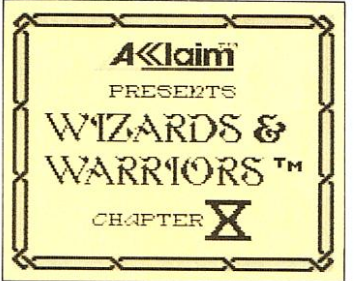


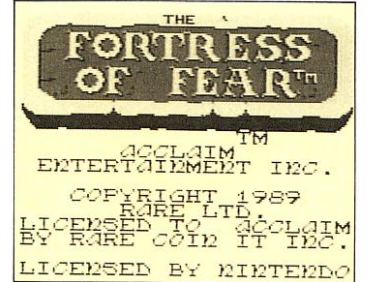


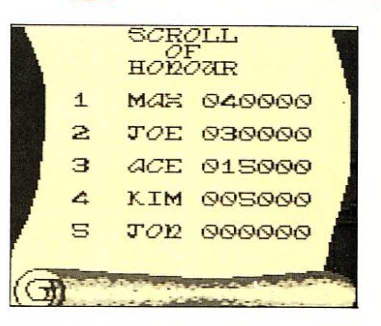
Aus diesem Turm zielt ein hinterhältiger Bogenschütze auf unseren Helden. Du kannst ihn nicht besiegen. Ducke Dich und versuche die Tür links von Dir zu erreichen.





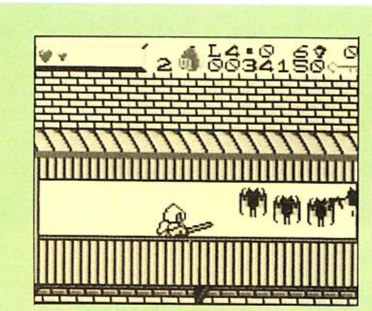


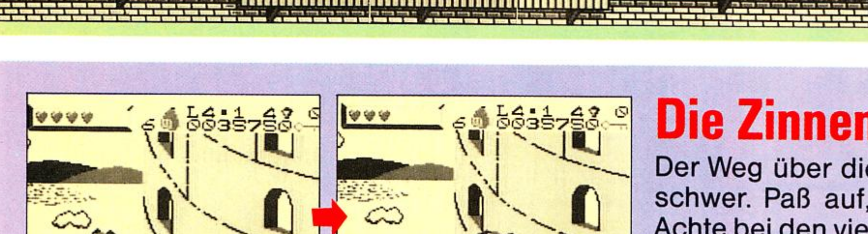




Die Fledermausfalle

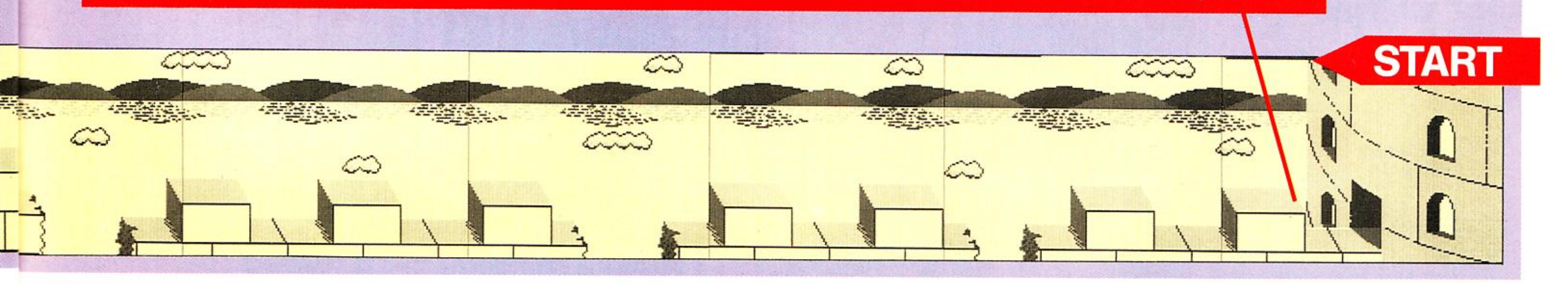
Mach' langsam, sonst wird Kuros in diese Falle geraten. Du siehst zunächst nur ein fliegendes Monster, aber wenn Du Dich näherst, erkennst Du eine Schar von Fledermäusen.





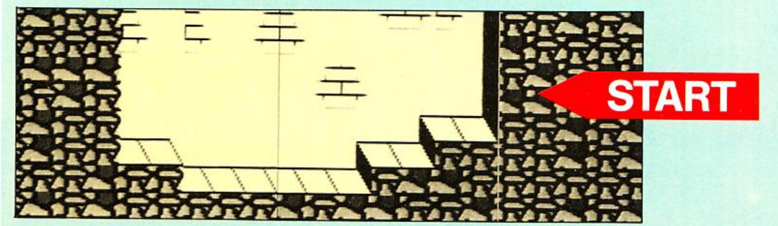
Die Zinnen sind erreicht!

Der Weg über die zerfallenen Burgzinnen ist sehr schwer. Paß auf, daß Kuros nicht herunterstürzt. Achte bei den vielen Vögeln darauf, daß Du Dich im richtigen Moment duckst.

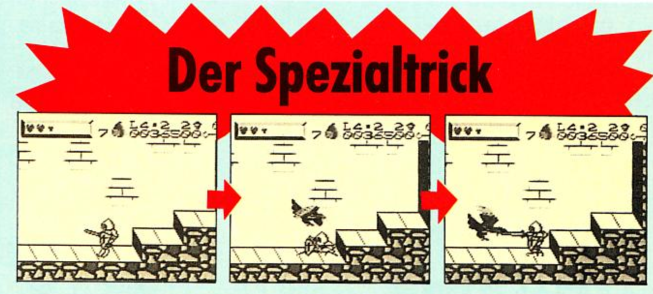


Level 4-2

Der Riesenadler ist ein zäher Gegner. Kuros hätte vielleicht eine seiner schwersten Aufgaben vor sich, wenn wir nicht diesen Trick entdeckt hätten:



Der Spezialtrick



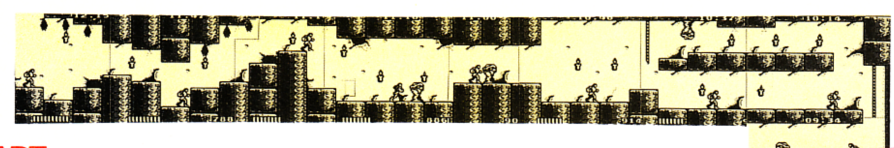
Du mußt die Treppen nach unten laufen. Dann stellst Du Dich ganz rechts an die erste Stufe und duckst Dich. An dieser Stelle bist Du für den Riesenadler nicht erreichbar. Schau' Dir die Flugbahn des Vogels an, und Du kannst ihn leichter besiegen.



The Castlevania Adventure™

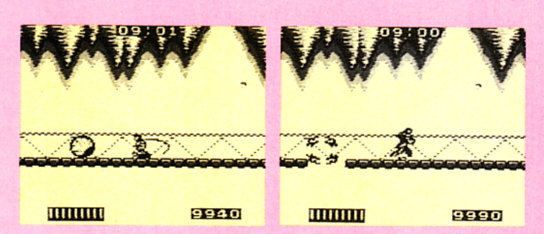
Simon Belmont ist wieder unterwegs, um den teuflischen Grafen in seinem Schloß aufzuspüren. Wir haben bereits über Level 1 – den Weg durch den Nebelwald – im Classic Magazin berichtet. Nun liegen die Krötenhöhle und die Spitzenfallen vor Dir. Der Graf erwartet Dich schon!

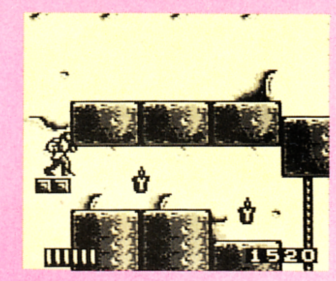
Level 2



START

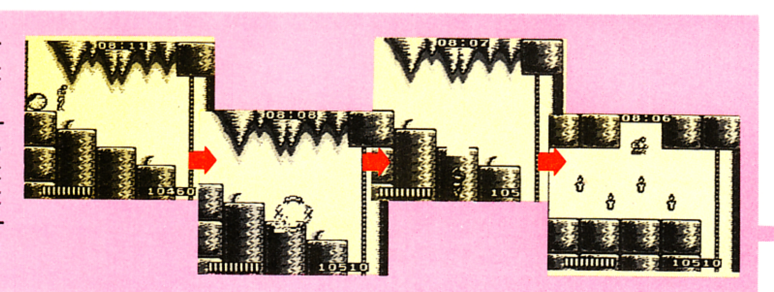
Das ist die Brücke über den Krötengrund. Hier werden mehrere Big Eyes versuchen Dich aufzuhalten. Wenn Du sie zerstörst, werden sie ein Loch in die Brücke reißen – Vorsicht Absturzgefahr!



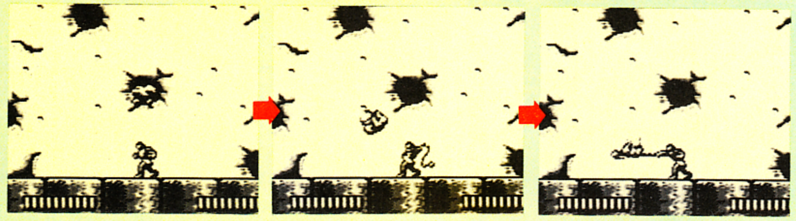


Hier kommst Du an eine fallende Plattform. Du mußt schnell auf sie draufhüpfen und noch viel schneller wieder herunterspringen. Ansonsten wird Simon in den Abgrund stürzen. Nimm auf alle Fälle die Kerzen mit, dann bist Du für weitere Abenteuer besser ausgerüstet.

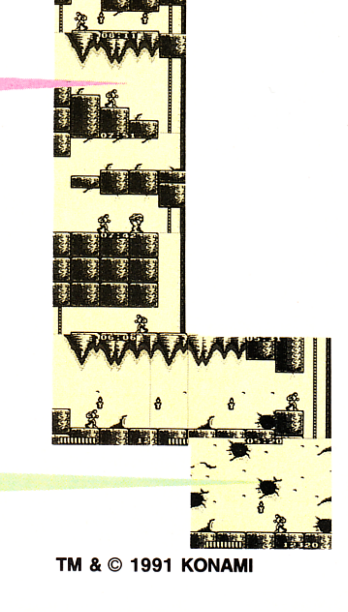
Wenn Du Big Eye auf der zweiten Stufe von unten mit der Peitsche zerstörst, wird ein Loch in diesen Stein gesprengt. Nur Mut Simon, laß Dich fallen und Du erreichst ein unsichtbares Seil, mit dem Du nach unten in einen Bonusraum klettern kannst.



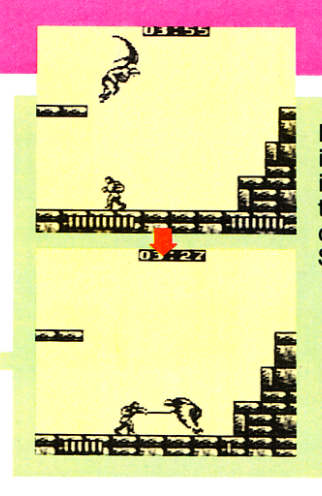
Die Krötenhöhle



In dieser Höhle kommen aus den Löchern Kröten gehüpft. Simon muß alle mit der Peitsche besiegen, um in den nächsten Level zu gelangen. Stell' Dich an eine sichere Stelle – am besten in die Mitte oder etwas links davon – und versuche die Kröten schon in den Löchern zu bekämpfen.



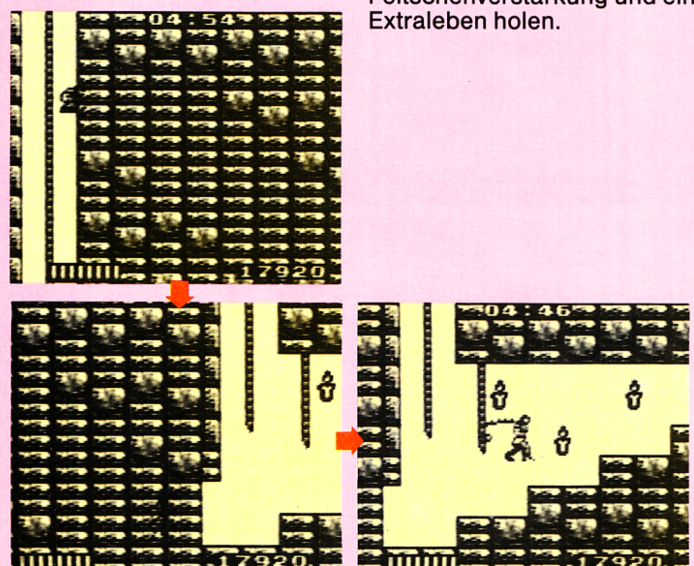
Level 3

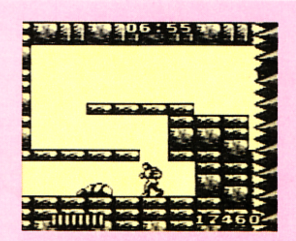


Der Schädelflieger fliegt unberechenbar im Raum herum. Du mußt Simon am besten in die Mitte stellen und den Angriff abwarten. Schlage im geeigneten Moment zu und das Monster wird nach einigen Treffern zu Staub zerfallen.

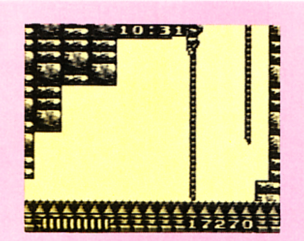


Hier ist ein Bonusraum versteckt. Du mußt einfach nach rechts in die Wand springen. Sollte der Schädelflieger Simon besiegen, kannst Du immer wieder hierher zurückkehren und Dir eine Peitschenverstärkung und ein Extraleben holen.



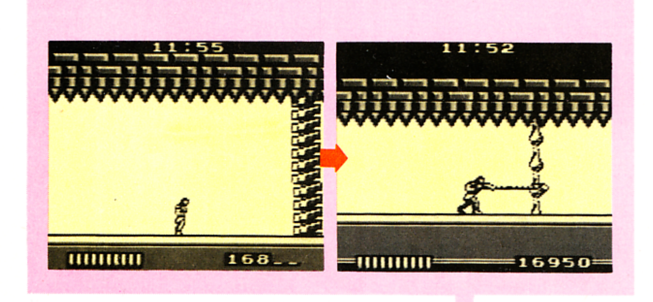


Hast Du erwartet, daß die Stachelwand verschwindet? Das täuscht. Sieh zu, daß Du Dich so schnell wie möglich nach links absetzt, sonst zermalmen Dich die Stacheln.

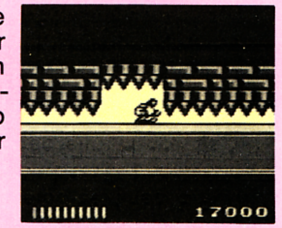


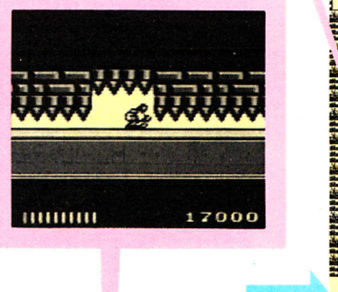
Das stachlige Abenteuer geht jetzt erst richtig los. Eine Stachelwand kommt nach oben gefahren und verfolgt unseren mutigen Helden. Versuche so schnell wie möglich hochzuklettern, sonst bist Du Stachelbrei.

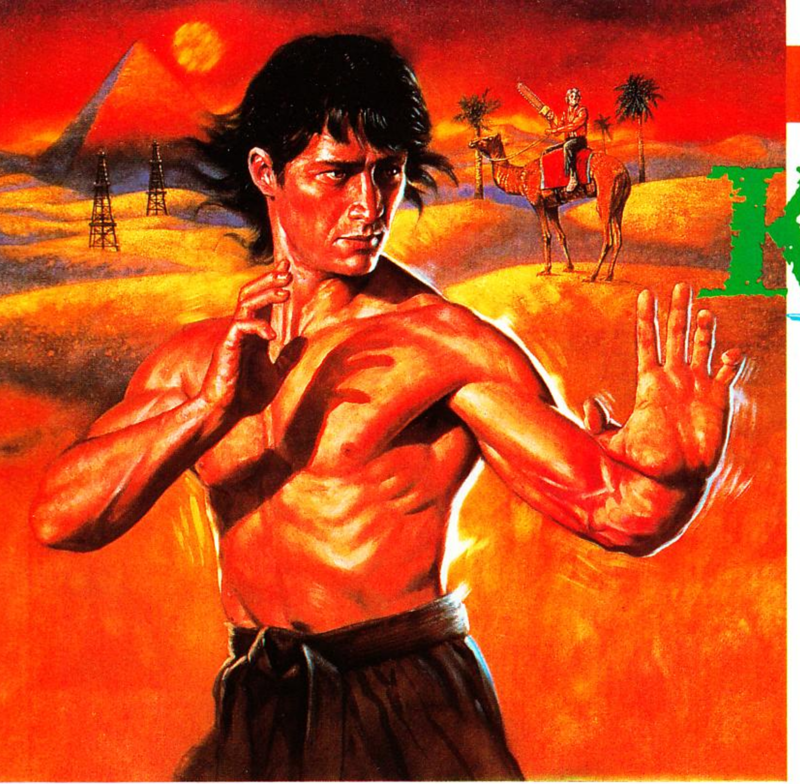
Die hydraulische Stahlfeder bewegt die Stacheldecke nach unten. Mit der ersten Peitschenverstärkung brauchst Du vier Hiebe, um die Feder zu sprengen. Dann fährt die Decke automatisch wieder hoch.



In diesem Gang kommt die Decke von oben herunter und Simon muß sich an den höchsten Stellen der Stachelwand ducken. Nur so kann er dieses Gebiet sicher durchqueren.







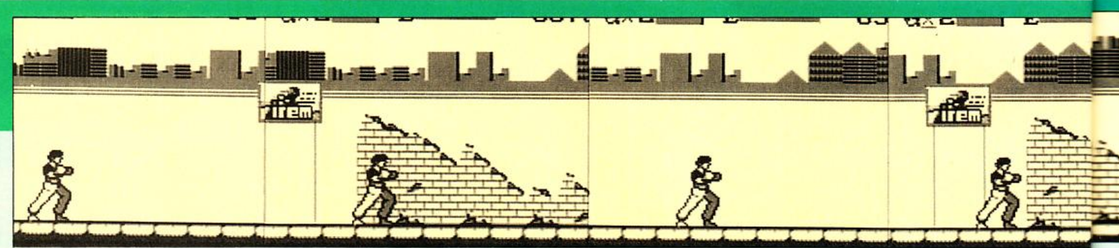
KUNG FU Master®

Bruce Leap, Meister in verschiedenen Kampftechniken, erhielt letzte Nacht Instruktionen für eine topgeheime Mission: Er muß sich ins feindliche Landesinnere begeben, um zu den pyramidenähnlichen Fabriken des Daddy Long Leg zu gelangen. Bei diesen Fabriken handelt es sich um Giftmischeranlagen, in denen ein grausiges Gebräu aus Skorpionensaft und Petroleum hergestellt wird. Der Top-Agent Leap muß unter allen Umständen zu Daddy Long Leg vordringen und hat auf seinem Weg zunächst einmal spannende Abenteuer zu bestehen. Leibwächter und Schlägertypen werden alles daran setzen, ein Zusammentreffen zwischen Leap und ihrem Meister zu verhindern.

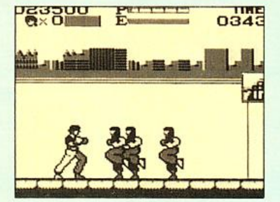
Stage 1
Downtown



Deine erste Mission beginnt: In Downtown erwarten Dich eine Menge Feinde: Ninjas und Kerle mit Fahrradketten stellen sich Dir in den Weg und versuchen Dich von Kettensägen-Freddy fernzuhalten.



Angriffstaktiken:

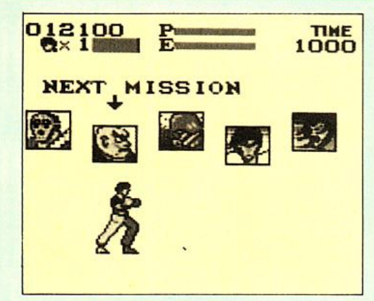


Die Ninjas sind nicht besonders stark, aber sie greifen meist in Gruppen an. Hier kommst Du mit dem Salto Rückwärts gut voran.

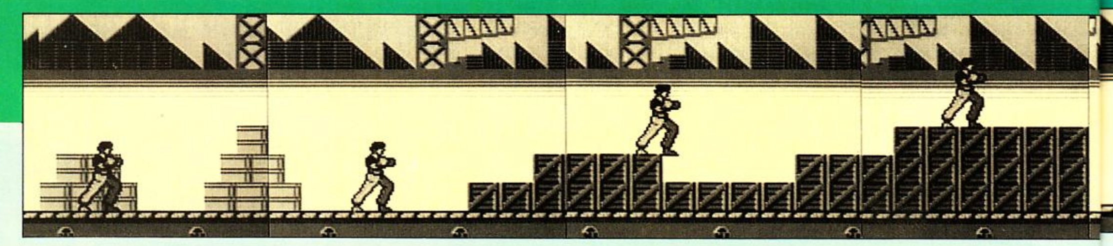


Achtung! Der Kerl mit der Fahrradkette greift an! Gehe nur zum Gegenangriff über, wenn er die Kette nicht schleudert. Dann kannst Du ihm mit ein paar gezielten Tritten den Garaus machen.

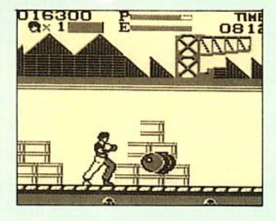
Stage 2
Pyramiden-Hafen



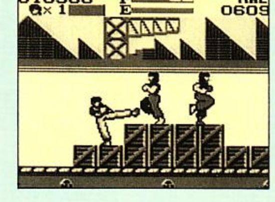
Die zweite Mission erwartet Dich: Pugsly Ugsly ist der Boss des Hafenviertels. Doch bevor Du ihm gegenüberstehst, mußt Du Deine Haut vor seinen Kumpanen, die Dich mit Fäusten und Fässern attackieren, retten.



Angriffstaktiken:



Fässer werden auf Dich zugerollt. Damit sie Dir keinen Schaden zufügen, mußt Du sie wegkicken oder über sie springen. Aber, das Timing muß stimmen!



Sie tauchen einfach überall auf: Ninjas! Wenn Du die Kisten im Hafen zu Deinen Gunsten nutzt, können sie Dir kaum Schaden zufügen. Suche Dir den besten Standpunkt für Deinen Angriff!

Gegenstände



Der Öltank

Füllt die Lebensenergie um eine Einheit wieder auf



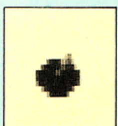
Das Herz

Füllt die Lebensenergie um eine Einheit wieder auf



C.I.A.-Medaille

Ein Extraleben!

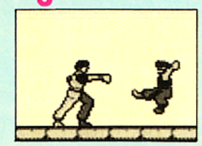


Die Bombe

Sie ist eine besonders effektive Waffe.

Angriffstechniken

Schlag



Wenn Du den A-Knopf drückst, schlägt Leap mit der Hand zu.

Kick



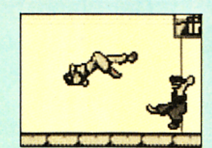
Drückst Du den B-Knopf, führt Leap einen Tritt aus.

Hocke



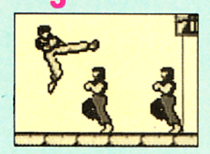
Du kannst den Schlag oder den Kick auch in der Hocke ausführen.

Salto rückwärts



Wenn Du den B-Knopf und gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben drückst, führst Du einen Salto rückwärts aus.

Sprungkick



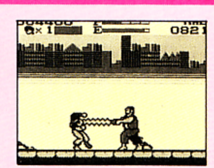
Drückst Du das Steuerkreuz nach oben und anschließend den B- Knopf, führt Leap einen Sprungtritt aus.

Bombe



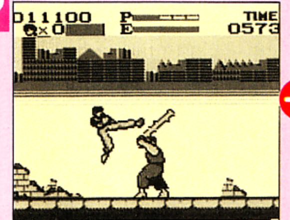
Bist Du im Besitz einer Bombe, kannst Du sie durch Betätigen des A-Knopfes auf Deine Gegner werfen.

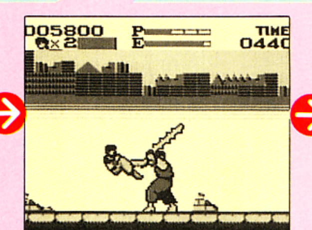
Der Stageboss

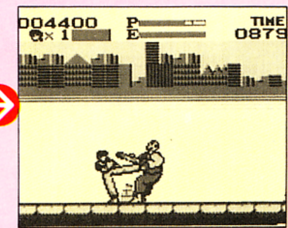


Kettensägen-Freddy

Sein Name spricht Bände: Dieser miese Typ attackiert Dich mit einer Kettensäge. Sei auf der Hut vor den rotierenden Scherblättern.

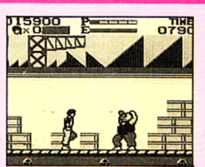






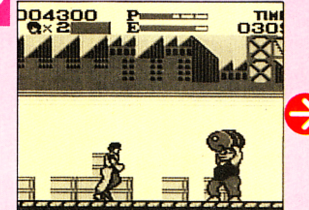
Wenn Freddy die Kettensäge nach oben hält ist Deine Chance gekommen: Trete ihm, mit einem der drei Kicktechniken, gegen die Brust. Gehe dann außer Reichweite seiner Kettensäge und ducke Dich solange, bis er die Kettensäge wieder nach oben nimmt.

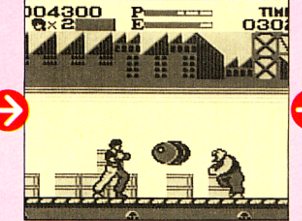
Der Stageboss

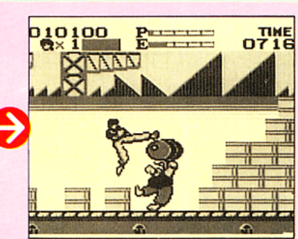


Pugsly Ugsly

Pugsly Ugsly geht zum Angriff über. Er wirft mit Fässern und versucht Dich mit Tritten seiner schweren Stiefel zu verletzen.







Springe über die Fässer oder trete sie mit einem Kick beiseite. Pugsly Ugsly kannst Du nur erwischen, bevor er die Fässer wirft. Wenn er sie über den Kopf hebt, hast Du Deine Chance: Attackiere ihn mit gezielten Sprungkicks!



DYNABLASTER™
GAME A
▸ NEW GAME
CONTINUE
MENU
©1990 HUDSON SOFT
LICENSED TO NINTENDO

Befreie den Planeten Lapis von den bösen Steinmonstern! Besuche die einzelnen Gebiete des Planeten und erforsche die riesigen Labyrinthe der Steinmonster. Wir wollen Dir hier einen kleinen Überblick über das Spiel geben.

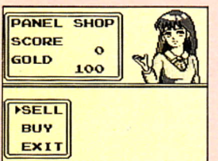
DYNABLASTER™

Du kannst die Gebiete aussuchen!

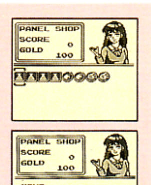
Der Planet besteht aus verschiedenen Gebieten, die unterschiedlich schwer zu erforschen sind. Such' Dir zunächst die einfacheren Level aus.



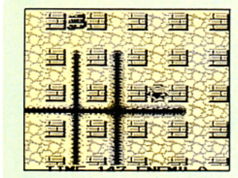
1 Dein Heimatort



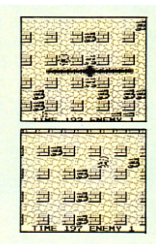
In Deinem Heimatort gibt es einen Panel-Shop. Hier hast Du die Möglichkeit, Gegenstände einzukaufen oder zu verkaufen. Du kannst mit dem Gold bezahlen, das Dir auf dem Bildschirm angezeigt wird.



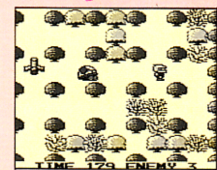
2 Wather



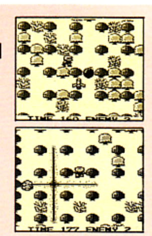
Diese Fabrik steht unter Wasser. Das soll aber nicht heißen, daß Deine Bomben ohne Wirkung sind.



3 Jagoraz



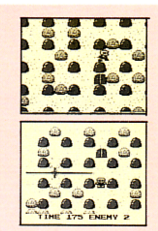
In Jagoraz sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht! Aber unter einem der morschen, alten Bäume liegt der Ausgang versteckt.



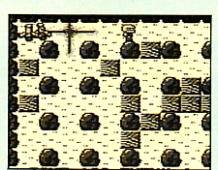
4 Thulia



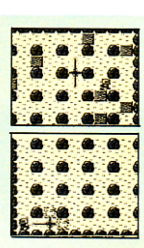
Thulia ist eine regelrechte Steinwüste. Kein Grün, keine Vegetation - hier ist nichts als Sand und Steine.



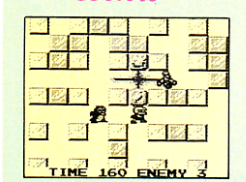
5 Windria



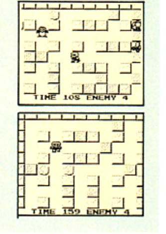
Hier weht ein starker Wind aus allen Richtungen. Paß auf, daß Du nicht gegen Feinde oder Deine eigenen Bomben gepustet wirst!



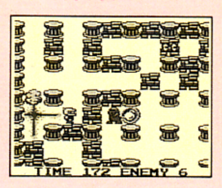
6 Cuolece



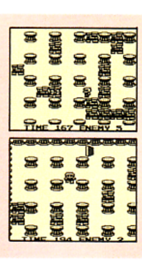
Um die Eisblöcke in der Eiswelt von Cuolece zu zerstören, brauchst Du mehr als nur eine Bombe!



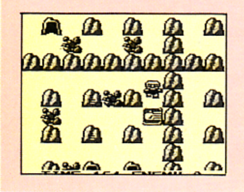
7 Hevol



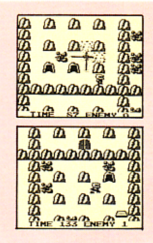
Du findest jede Menge alte Ruinen und Ziegelsteine in Hevol. Doch Vorsicht: Einige Ziegelsteine sind sehr lebendig!



8 Grad

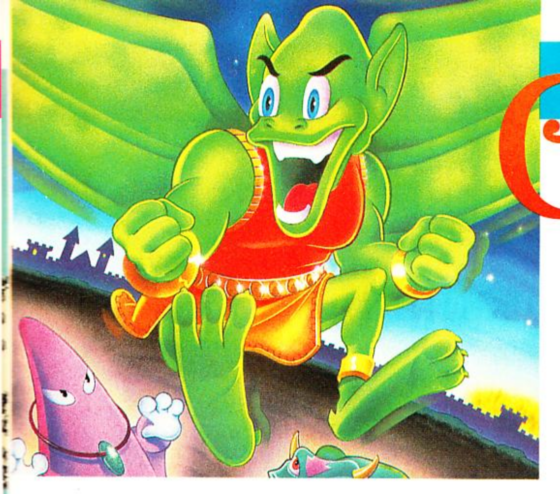


In Grad mußt Du durch unendlich viele Höhlen wandern. Es ist nicht so einfach, den richtigen Weg zu finden.



9 Faria

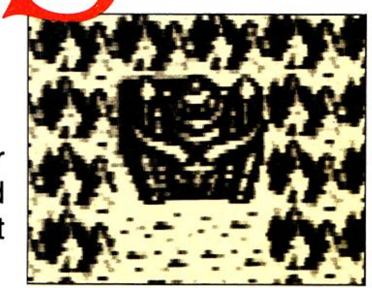
Was wird Dich hier erwarten? Faria ist die Endstation auf Deiner langen Reise. Du gelangst nur hierher, wenn Du alle anderen Orte erfolgreich hinter Dir gelassen hast. Kannst Du den Bewohnern von Lapis helfen?



GARGOYLE'S™ Q·U·E·S·T

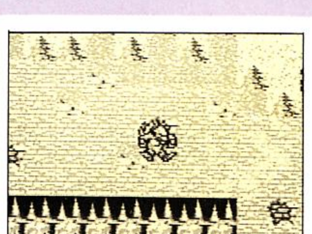
Rushifell erwartet Dich!

Du hast inzwischen eine Menge Abenteuer hinter Dir und weißt jetzt, daß Du der Red Gargoyle bist. Im Palast von Rushifell erwartet Dich die letzte große Herausforderung.



START

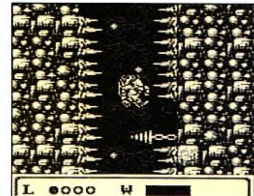
Die Karte des Palastes



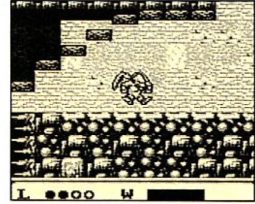


Über diese Dornen mußt Du besonders geschickt fliegen. Achte auf die Flugmonster, die Deine Bahn stören.

Hier geht es steil bergab. Wenn Du unbeschadet bis hierher vorgedrungen bist, laß Dich einfach fallen, egal, ob Du einmal dabei getroffen wirst.



Du mußt schnell nach rechts weiterlaufen, ehe Dir die Decke auf den Kopf fällt.

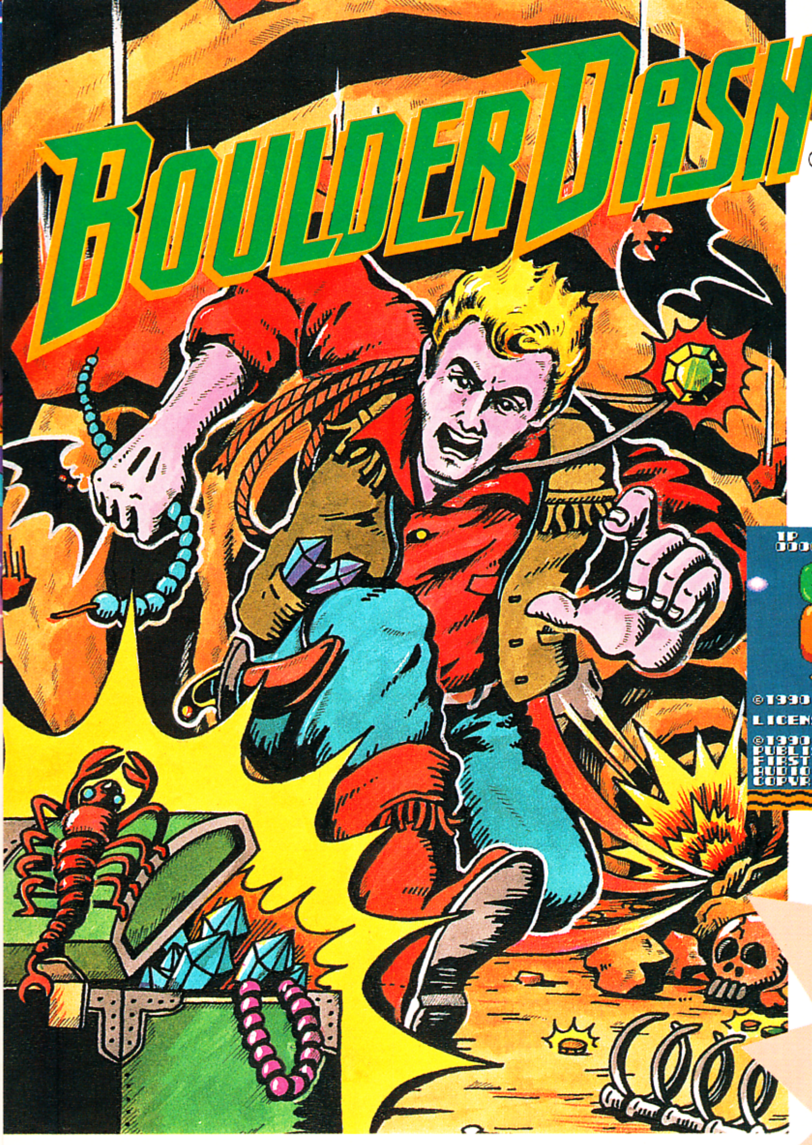


Fallende Steinblöcke

An dieser Schräge fallen auch Steinblöcke von der Decke. Bloß nicht springen - sonst wirst Du getroffen.

BOSS

Rushifell erwartet Dich in seinem Thronsaal. Seine verwundbare Stelle ist der Kopf. Warte bis er seine Hände herunternimmt, ehe Du etwas näher an ihn heranfliegst und losschießt. Das ist aber noch nicht das Ende...



Der Jäger der 6 Diamantenminen

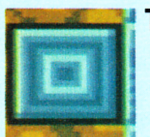
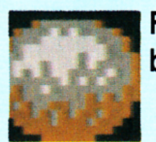
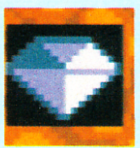
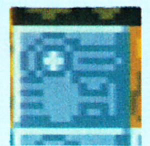
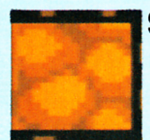
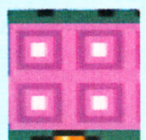
Wie wir im letzten Heft berichteten, verstarb der alte Abenteurer Stoneford. Er hinterließ seinem Sohn Rockford ein sehr wertvolles Geheimnis - die Karte der berühmten 6 Diamantenminen. Diese Minen sind bisher unentdeckt geblieben, aber Legenden besagen, daß derjenige, der sie findet und erforscht, unermeßlich reich sein wird. Der junge Rockford bist Du!

Gefahren in der Boulder-Welt

Das sind die Gegner, auf die Rockford in den Minen der Boulder-Welt treffen wird. Einige bergen ein Geheimnis: Sie verwandeln sich zu einem bestimmten Zeitpunkt in Diamanten.



Gegenstände in der Boulder-Welt

 **Tür** Die Tür ist das Ziel jeder Mine. Du mußt genug Diamanten einsammeln, ehe sie sich öffnet.	 **Felsbrocken** Diese Brocken versperren Dir den Weg. Du kannst sie wegschieben.
 **Diamant** Die Diamanten sind in der Boulder-Welt versteckt. Sammle sie ein, um den Ausgang zu finden.	 **Mauer** Hier geht es nicht mehr weiter.
 **Schlamm** Rockford kann sich durch den Schlamm graben.	 **Spezielle Steinmauer** Diese Mauer kann Felsbrocken in Diamanten verwandeln.

Achtung: Nicht jede spezielle Steinmauer verwandelt Felsbrocken in Diamanten!

Rockford betritt die erste Mine

Das ist die erste Mine, die Rockford durchqueren muß. Paß auf, daß Dir keine Steine auf den Kopf fallen. Hier kannst Du die Techniken von Boulder Dash kennenlernen.

Boulder Welt 1-1

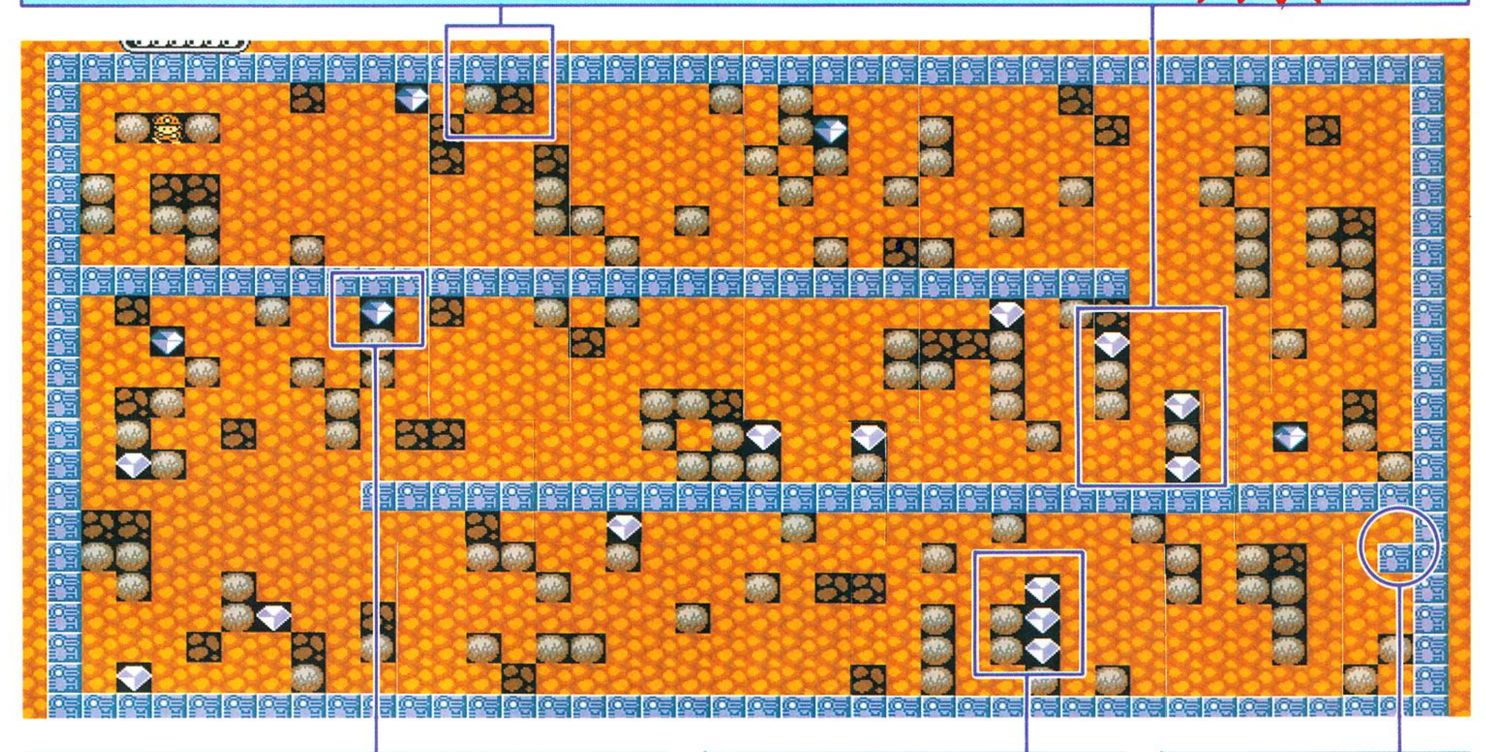
Die Felsbrockentechnik

Die Felsbrocken werden vom Schlamm festgehalten. Wenn Rockford den Schlamm aus dem Weg räumt, fallen sie herunter. Achte darauf, daß unser Held nicht von einer Felslawine erwischt wird.



Die Felsbrocken sind rund und rutschen ab, sobald sie keinen Halt mehr im Schlamm haben. Rockford muß besonders bei senkrechten Steinlinien aufpassen, daß er nicht von einem Felsrutsch erfaßt wird. Wenn er die Diamanten nicht einsammelt, kann er auch von ihnen erschlagen werden.





Der letzte Diamant



Wenn Du alle Diamanten bis hierher eingesammelt hast, dann ist dieses Juwel der Schlüssel zur Tür. Nimm ihn auf und Du hörst ein Ploppen. Jetzt mußt Du den Ausgang nur noch finden.

Willst Du reich werden?

Dann mußt Du die restlichen Diamanten alle einsammeln. Das Wichtigste hast Du zwar schon erreicht, aber diese Punkte sind nicht zu verschmähen.

Hier ist die Tür!



Das Abenteuer geht weiter.

Rockford hat noch eine Menge unerforschter Geheimnisse vor sich. Manchmal gehört auch ein bißchen Glück dazu, das Rätsel zu lösen und den Ausgang zu finden. Kann Rockford das Erbe des verstorbenen Vaters antreten?

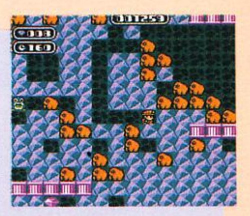


Boulder Welt 1-4

Eis Welt 2-2







Eis Welt 2-4

SWORDS and SERPENTS™

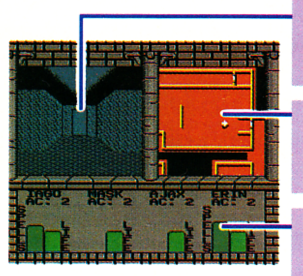


Vier Helden im Kampf gegen die Riesenschlange.

Bei diesem großartigen Rollenspiel für das NES mußt Du mit vier Kämpfern eine riesige 3-D Phantasiewelt erforschen. Im Verlauf des Spiels werden Deine Mannen an Erfahrung gewinnen und reifen schließlich zu echten Heldenpersönlichkeiten heran. 16 düstere und gefahrenvolle Verliese müssen durchforstet werden, bis Ihr am Ende der großen Schlange gegenübersteht.

Der Bildschirm wird aufgeteilt ...

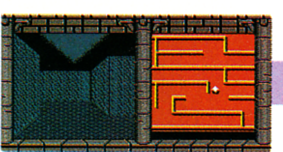
... in drei verschiedene Abschnitte. Mit dieser Ansicht hast Du alles sofort im Griff. Es dauert zwar ein bißchen, bis Du Dich an diese Grafik gewöhnt hast, aber unsere Erklärung wird Dir dabei helfen.

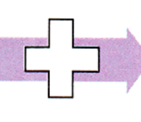


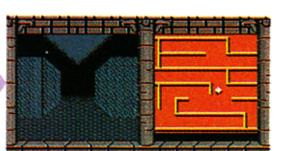
Diese Anzeige ist aus der Sicht Deiner Figuren. Die Gänge, Türen oder Monster, die Du siehst, stehen in Blickrichtung Deiner Gruppe.

Diese Karte hilft Dir, Dich zu orientieren. Du solltest aber einen eigenen Plan zeichnen, damit Du Geheimgänge und besondere Gegenstände wiederfindest.

Hier kannst Du den Gesundheitszustand und die Anzahl der Magieeinheiten Deiner Figuren erkennen.



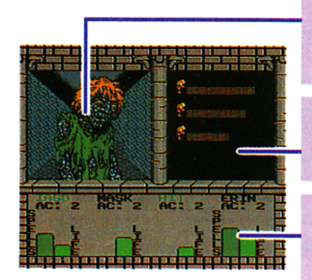




Der Pfeil zeigt Dir an, in welche Richtung Deine Leute gerade schauen.

Die Kampfszene

Sobald Du auf ein Monster triffst, schaltet der Bildschirm auf die Kampfszene um. Du kannst dann für Deine Gruppe entscheiden, ob Ihr lieber fliehen oder Euch dem Kampf stellen wollt.



Hier siehst Du das feindliche Monster, das Dir den Weg versperrt.

Auf diesem Bildschirm siehst Du die Anzahl Deiner Gegner und Ihre restliche Lebensenergie.

Wenn einer Deiner Helden von einem Monster getroffen wurde, kannst Du hier erkennen, wieviel Schaden diese Figur genommen hat.



Die Zaubersprüche

Ein Magier kann während des Kampfes Zaubersprüche anwenden. Wenn Du den B-Knopf drückst, wird Dir angezeigt, welche Sprüche zur Verfügung stehen. Manchmal ist es aber besser vor einem Monster zu fliehen – das kannst Du mit der Select-Taste tun.

Der Vier-Spieler Modus

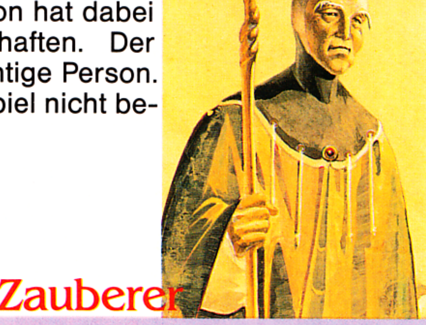
Mit dem NES Four Score kannst Du Swords and Serpents mit vier Spielern gleichzeitig spielen. Dann übernimmt jeder Spieler eine Figur, und das Spiel wird zum echten Rollenspiel. Der Erfolg der Abenteurer hängt von Eurer Zusammenarbeit ab. Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Anführers und führt die Gruppe durch die Verliese. Während des Kampfes kann dann jeder Einzelne bestimmen, ob er kämpfen, zaubern oder fliehen will.



Es gibt drei unterschiedliche Charaktere.

Deine Gruppe kann aus drei verschiedenen Charakteren individuell zusammengestellt werden. Jede Person hat dabei unterschiedliche Eigenschaften. Der Zauberer ist eine sehr wichtige Person. Ohne ihn kannst Du das Spiel nicht beenden.



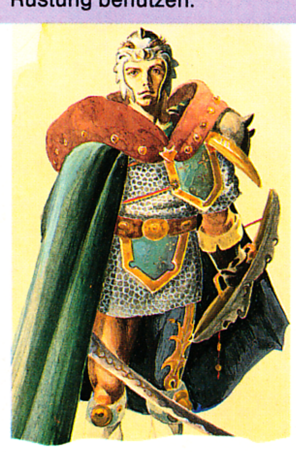


Zauberer

Nur ein Zauberer kann magische Sprüche einsetzen. Je mehr Erfahrung er gesammelt hat, desto höher sind seine Magieeinheiten. Der Nahkampf liegt ihm gar nicht.

Krieger

Er ist der Experte im Nahkampf. Seine Stärke und Ausdauer sind erstaunlich. Außerdem kann er aufgrund seiner guten Ausbildung alle Waffen führen und jede Rüstung benutzen.





Dieb

Dieser wieselflinke und listige Charakter hat einen Spezialangriff, der auch den schrecklichsten Feind mit nur einem Treffer besiegen kann.

Das Abenteuer beginnt

Rechts kannst Du die Karte vom ersten Level sehen. Wenn Du zu den Informationspunkten gehst, bekommst Du wertvolle Hinweise. An manchen Stellen triffst Du einen weisen Mann, der Dir bei Deiner Aufgabe weiterhilft.

Erfahrungen sammeln



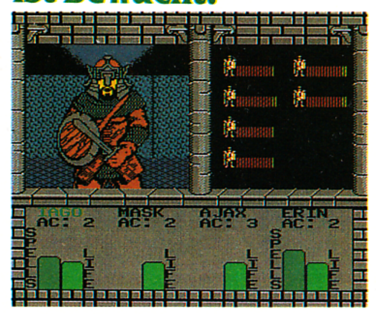
In der Mitte der Karte befindet sich ein Tempel. Dort heilen die Priester Eure Wunden und die Gruppe kann ungestört meditieren und Magiepunkte wieder auffüllen. Besiegte Helden können hier ebenfalls in das Spiel zurückgebracht werden. Bleibe am Anfang in der Nähe des Tempels und kämpfe gegen die Verliesmonster, damit Du Schätze und Erfahrungspunkte sammeln kannst.

Die Schriftrollen mit den Zaubersprüchen

In den Verliesen sind an einigen Stellen Schriftrollen versteckt, auf denen magische Sprüche notiert sind. Wenn Du im ersten Level nach Südosten gehst, kannst Du den 'Sting' Zauberspruch finden. Damit können Deine Magier Blitze auf die Gegner schleudern.

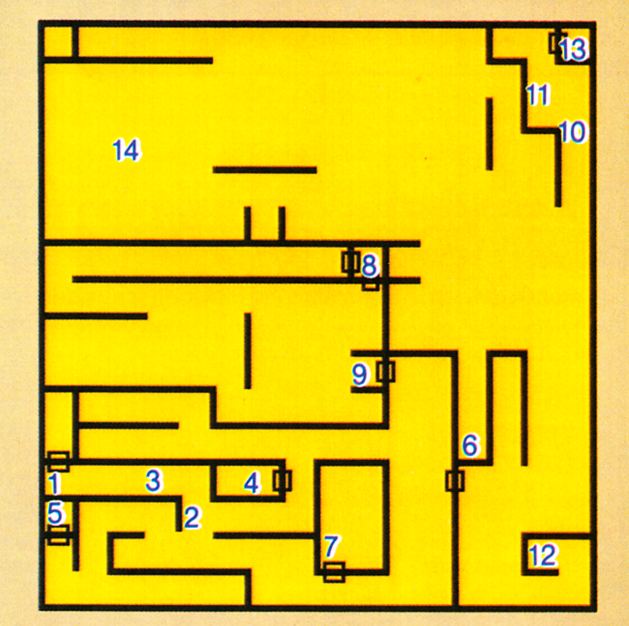


Der Ausgang ist bewacht!



Erforsche den ersten Level solange, bis Deine Helden mindestens zwei bis drei Erfahrungsstufen erhöht worden sind. Jetzt kannst Du es wagen, gegen die Soldaten, die den Ausgang bewachen, anzutreten. Die Schwachstellen dieser Gegner sind ihre Beine. Schlage also nach unten zu und setze den 'Heal' Zauber geschickt ein, damit Du keine Figur verlierst. Danach wirst Du über eine Treppe das zweite Verlies betreten – Viel Spaß!

Level 1 Das Schicksal erwartet Dich



1. Weiser Mann
2. Weiser Mann
3. Information
4. Information
5. Weiser Mann
6. Information
7. Waffen
8. Tempel
9. Weiser Mann
10. Information
11. Wächter
12. Zauberspruch (Sting)
13. Treppe
14. Information

Die Gegner in Level 1

Riesenspinne



Dieses giftige Untier ist sehr gefährlich. Um es möglichst schnell zu besiegen, solltest Du Deine Angriffszauber gegen sie einsetzen.

Vampirfledermaus



Sie sieht zwar nicht so gefährlich aus, aber ihre messerscharfen Zähne können Dir großen Schaden zufügen. Zudem greifen sie meist in Schwärmen an.

Zombie



Diese Kreatur ist ein äußerst zäher Gegner, den Du am besten mit Deinen Nahkampfwaffen abwehren solltest. Verschwende Deine Zaubersprüche nicht an ihn.

Soldat

Durch seine Rüstung ist er gut gepanzert. Wenn Du auf eine ganze Gruppe dieser Kämpfer triffst, kannst Du in ernste Schwierigkeiten geraten.



Das Königreich der Phantasie

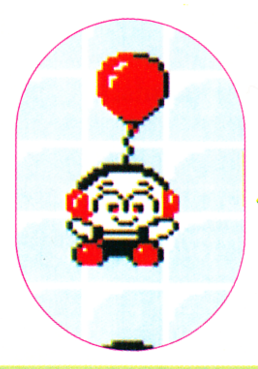




Prinzessin Mira lebte glücklich und zufrieden im Königreich der Phantasie. Ihr Vater, der König, war ein guter und gerechter Herrscher. Doch eines Tages kam der böse Zauberkönig und verwandelte das Königreich in eine eisige Welt. Alle vier Länder des Reiches sind seitdem von einer dicken Eisdecke überzogen und die Einwohner sind in Traumtüten versteckt!

Wirklich alle Einwohner?

Nein – Kickle, ein kleiner Junge mit großen Ohrenschützern, war nicht in das Eis gebannt worden. Er muß jetzt losziehen, um Prinzessin Mira, ihren Vater und die Einwohner des Königreiches der Phantasie aus den Traumtüten zu befreien. Du kannst ihm dabei helfen!



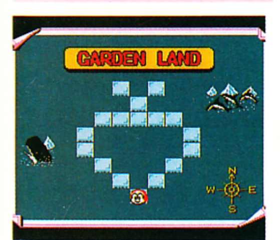
Das ist Kickle...

... und er hat eine besondere Waffe. Sein eisiger Atem friert fast jeden Gegner zu einem Eisblock ein. Diese Eisblöcke kann Kickle dazu verwenden, Lücken zu füllen und schwer erreichbare Traumtüten zu ergattern. Außerdem kann er runde Eisblöcke als Stopper aufstellen.

Die vier Länder im Königreich der Phantasie

Kickle muß in jedem Gebiet sämtliche Einwohner aus den Traumtüten befreien. Wenn er das auf allen Eisflächen des jeweiligen Landes getan hat, erreicht er den Palast, der von einem Bösewicht bewacht wird. Erst wenn es Kickle gelingt diesen Mega-Wächter zu besiegen, wird das Land wieder frei sein.

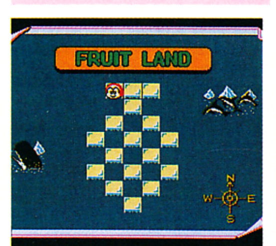
Das Garten-Land



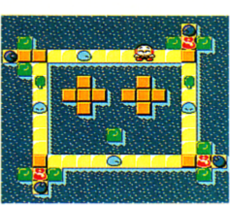
Das Garten-Land wird von Koke, dem Riesenvogel bewacht. Kickle kann hier lernen, wie man richtig mit den Eisblöcken umgeht. Mit ein bißchen Übung hast Du die Tricks für dieses Reich schnell raus.



Das Frucht-Land

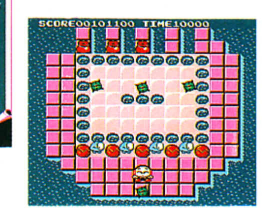


Im Frucht-Land ist Piro, der eisige Clown, der Herrscher. Der Weg zu seinem Palast ist aber gar nicht so lustig. Hier zählt Kombinationsvermögen, um alle Traumtüten einzusammeln.

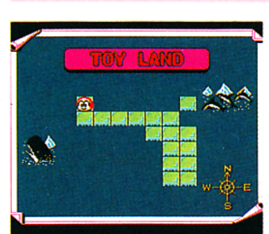


Das Kuchen-Land

Hier muß Kickle ganz schön auf seine Linie achten. Im Palast erwartet ihn Kapan, die Riesen-Schildkröte. Sie hat eine ganz gemeine Technik auf Lager!



Das Spielzeug-Land



Dieser Platz war einmal ein Schlaraffenland für Kinder. Jetzt herrscht der böse Zauberkönig und alles ist vereist. Eine Herausforderung für Kombinierer!





Gegenstände



Traumtüte
In diesem roten Sack sind die Einwohner versteckt. Kickle muß sie alle einsammeln, bevor er eine Eisscholle befreien kann.



Eis am Stiel
Dieses Eis gibt Dir eine Menge Zusatzpunkte. Wenn Du genügend Zeit hast, sammel' es ein.



1-Up
Wenn Du dieses Herz ergatterst, erhältst Du einen Extra-Kickle.



Der Ring der Prinzessin Mira
Sobald Du über diesen Ring läufst, erscheint ein besonderer Bonus.

Einige Feinde



Noggles
Sie verwandeln sich in Eisblöcke und tauen sehr langsam auf.



Max
Dieser Typ schießt die Eisblöcke weg.



Sparky
Sparky läuft auf Dich zu und explodiert.



Rocky
Rocky tarnt sich als Eiswürfel. Schieß' ihn bloß nicht weg.



Rooker
Dein Eisatem prallt an seinem Schild ab.



Myrtle
Er verkriecht sich in seinem Panzer und schießt auf Dich zu.



Shades
Er besitzt den gleichen eisigen Atem wie Kickle.



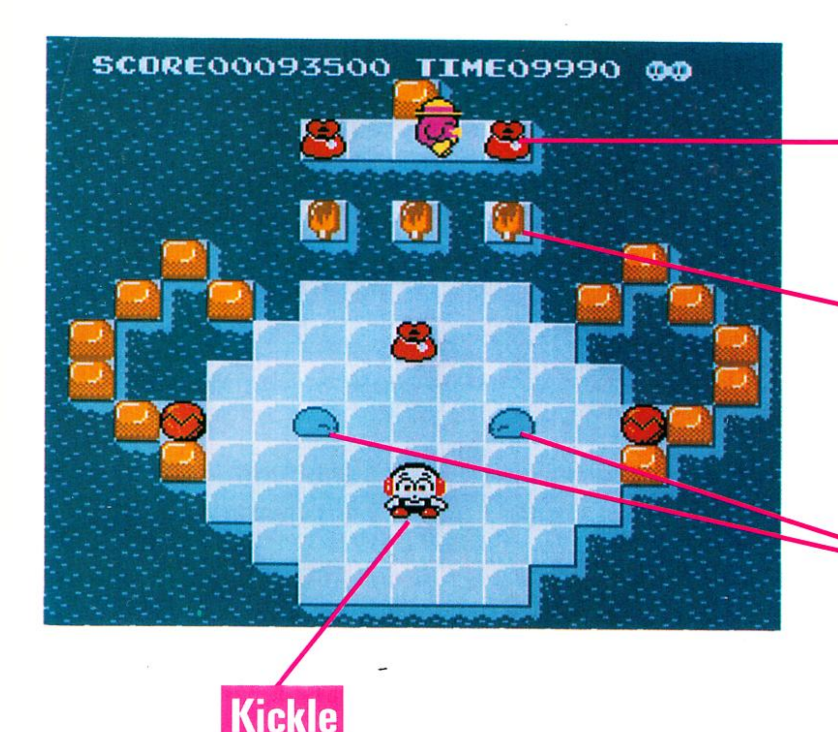
Spiny
Ein unzerstörbarer, wirbelnder Feind.



Jetzt geht es los!



Um Dir einen besseren Einblick in das Spiel zu geben, werden wir Dir zeigen, wie man die zweite Eisscholle des Garten-Landes vom eisigen Bann befreit. Das sieht zwar alles ganz einfach aus, aber Kickle und Du, Ihr habt noch einige Herausforderungen vor Euch!



Die Eisinsel
Auf dieser Insel befinden sich zwei Traumtüten. Du mußt zwei Eisblöcke über das Packeis schießen, damit eine Brücke zu der Insel entsteht. Paß auf, daß Dich Mr. Hoople nicht erwischt. Er kann nämlich auch über die Eisbrücke gehen.

Das Packeis
Auf diesen drei Packeisstücken liegt Eis am Stiel. Wenn Du diese Zusatzpunkte alle einsammeln willst, mußt Du drei Brücken bauen.

Die Noggles
Diese Eisblockspender sind manchmal recht wendig. Versuche sie aus sicherer Entfernung anzuhauchen. Achte dabei auf die senkrechten Linien, damit Du die Würfel richtig plazierst.

Wenn Du Kickle geholfen hast, die Brücken richtig zu bauen und Mr. Hoople eingefroren ist, kannst Du die Einwohner dieses Gebietes ohne Probleme befreien.



Dieser Einwohner hat einen Tip für Dich. Du erhältst seine Botschaft, sobald Du diese Eisscholle befreit hast.

Das Abenteuer geht weiter...
Sollte es einigen Spielerprofis schon nach kurzer Zeit gelingen den bösen Zauberkönig aus den Ländern der Phantasie zu vertreiben, dann erwartet sie eine besondere Bonusrunde! Freunde von Taktikspielen werden Ihre wahre Freude haben!



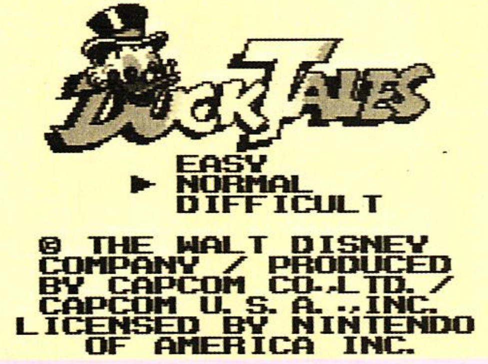
NEUVORSTELLUNGEN

Diese NES und Gameboy Neuheiten werden bald erhältlich sein!

DUCK TALES



Begib Dich in die Comic-Welt von Walt Disney, denn jetzt sind Dagobert Duck und seine Verwandtschaft auch auf dem Gameboy unterwegs, um die „fünf verlorenen Schätze" zu finden!



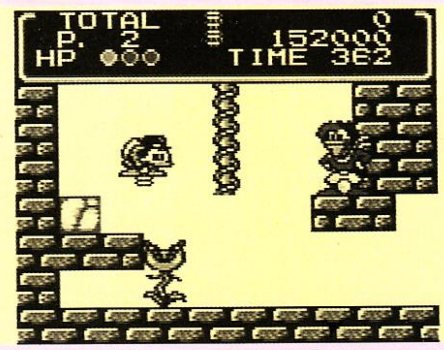
Das comicstarke Disney-Abenteuer kann beginnen!

Jede Menge Abenteuer, Monster und Fallen erwarten Dich in den aufregensten Ländern. Aber es gibt dort auch die sagenumwobenen Schätze zu finden, von denen Dagobert Tag und Nacht träumt.



Diese fünf Länder muß Dagobert bereisen, um die phantastischen Schätze in seinen Geldspeicher zu bekommen.

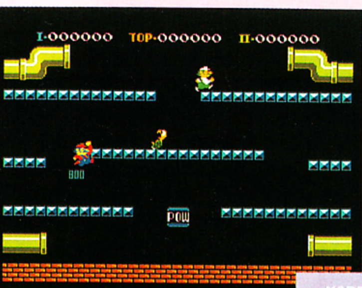
Begleite Dagobert und seine Freunde durch den Amazonas, nach Transylvanien, in die afrikanischen Minen, zum Himalaya und zum Mond. Dagoberts Pogo-Stock und Deine Hilfe am Gameboy werden ausschlaggebend für den Erfolg dieser Reise sein.



Mit seinem Pogo-Stock ist Onkel Dagobert (fast) unschlagbar!

Es war nur eine Frage der Zeit!...

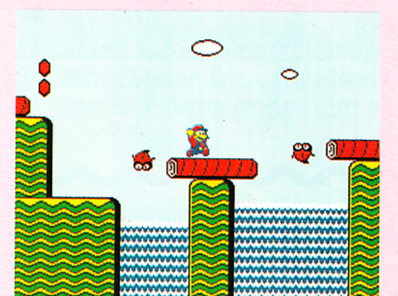
Apropos Zeit! Erinnern wir uns an das Jahr 1983. An diesem Tag erschien ein Spiel, dessen Hauptfigur ein kleiner italienischer Klempner aus Brooklyn war. Es waren genaugenommen zwei Spiele, die damals NES-Spieler der ganzen Welt begeisterten. Donkey Kong und die berühmte erste Version der Mario Brothers!





Daraufhin folgte 1985 mit einem neuen Spielprinzip das bekannteste Videospiel diesseits der Galaxie: Super Mario Bros.!!! Es wurde weltweit über 26 Millionen mal verkauft und erfreute Videospieler aller Altersklassen.

Da war es dann nicht verwunderlich, daß Super Mario Bros. 2 1988 ein Riesenhit wurde. Die Fortsetzung der Gebrüder Mario und Luigi, die das Land Subcon im Schlaf vom bösen Wart befreien sollten, war eine brilliante Neuauflage des Klassikers und bot viel Besonderes.

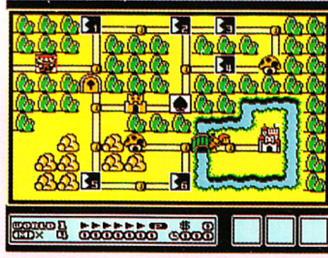


Heute schreiben wir das Jahr 1991 und es sind seit dieser Zeit über 1000 Tage vergangen. Wer bisher der Meinung war, das beste Mario Abenteuer bereits gesehen zu haben, der wird noch dieses Jahr eines besseren belehrt werden. Es ist uns eine ganz besondere Ehre, Euch heute die Weltsensation vorstellen zu dürfen:

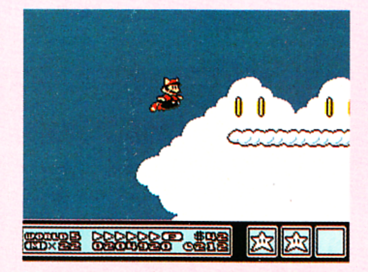
SUPER MARIO BROS. 3

Dieses Spiel ist die ultimative Steigerung aller bisherigen Mario Abenteuer. Es gibt acht Welten, die in verschiedene Level eingeteilt sind – Mario und Luigi können gemeinsam versuchen diese Herausforderung zu meistern, dann wird abwechselnd gespielt. Beide können verschiedene Kostüme finden, die sie besser schwimmen und sogar fliegen lassen. In jeder Welt befinden sich Mini-Schlösser, die von Hammer-Brüdern bewacht werden; die Endschlösser sind von Warts Kindern besetzt! Euch erwarten tolle Bonusrunden und die verrücktesten Zusatzgegenstände. Außerdem ist das erste Abenteuer – nämlich Mario Brothers – in den Zwei-Spieler Modus eingebaut.

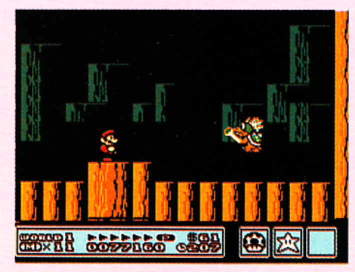
Wir könnten noch stunden- und seitenlang über dieses Wahnsinnsspiel berichten, aber leider ist unser Platz nur auf eine Seite beschränkt, deshalb zeigen wir Euch lieber noch ein paar Screenshots:



Das ist die Karte der 1. Welt!



Mario kann sogar fliegen!



Am Ende erwarten unseren Klempner die Kinder von Wart!

Einen ausführlichen Bericht werdet Ihr in der nächsten Club Nintendo Ausgabe finden!

LESERTIPS

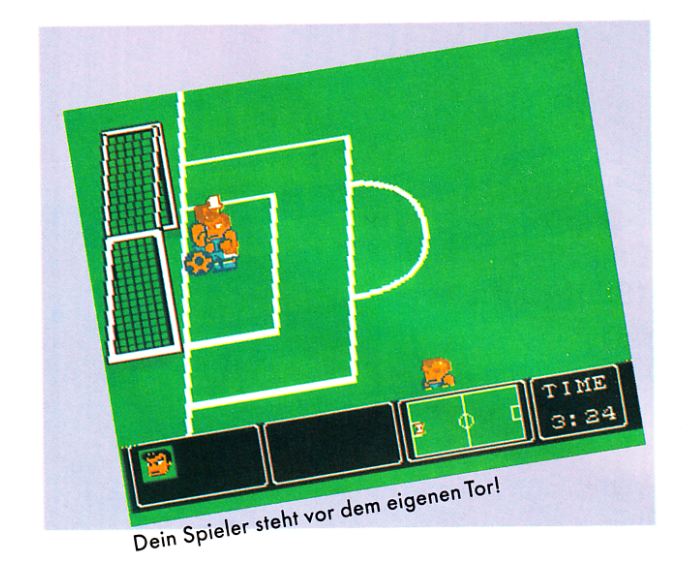
Das war ja wieder eine Flut von Lesertips. Die Auswahl fiel wie immer sehr schwer, aber wir haben uns dann doch entschieden, diese fünf Supertricks vorzustellen. Macht weiter so!



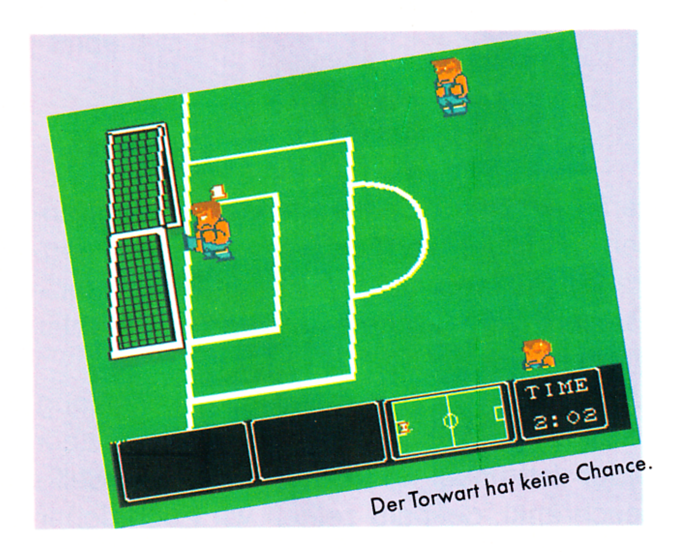
NINTENDO WORLDCUP – NES

Wenn Du den Ball hast, gehe zu Deinem Tor, bis der Ball ungefähr auf einer Höhe mit Deiner Torlinie ist. Drücke nun die A-Taste und schieße ein Eigentor. Aber, das Tor wird nicht für Deinen Gegner gewertet, sondern für Dich! Dieser Trick geht aber nur, wenn Du genau in der Mitte vor dem Tor stehst

Zeki Cabirio, Ravensburg



Dein Spieler steht vor dem eigenen Tor!



Der Torwart hat keine Chance.

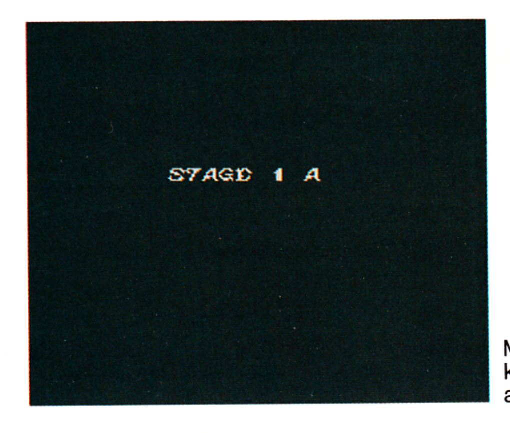


Wer hätte das gedacht?

GHOST'SN GOBLINS

Mit folgender Kombination könnt Ihr jeden beliebigen Level anwählen (im Titelbild): Haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und betätigt dreimal den B-Knopf. Laßt jetzt das Steuerkreuz wieder los und drückt OBEN, B, B, B, UNTEN, B, B, B und dann Start. Nun könnt Ihr die Level mit den Feuerknöpfen auswählen.

Tim Karlinger, Moers



Mit diesem Trick kannst Du überall einsteigen.

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

Hi Mario!
Hier habe ich einen Tip für alle Clubmitglieder: In Level 8 darfst Du noch nicht in die Tür gehen, die Dich in Level 9 führt, sondern nach rechts, wo Du einen Teppich sehen wirst. Fahre mit diesem Teppich nach unten zu dem versteckten Becken. Dort nimmst Du Dir die Uhr und das Leben und gehst dann ins Wasser. Suche dort den Boden nach unsichtbaren Freileben ab. Du kannst zwei Stück finden und außerdem gibt es nur gelbe Nibbleys Pibbleys! ***Markus Kreiter & Thorsten Wagner, Brebach-Fechingen***

Es geht nach rechts weiter.



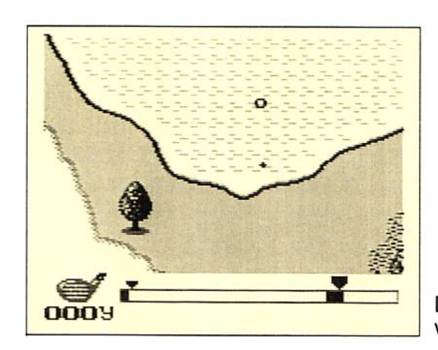
Du mußt den Boden genau absuchen.



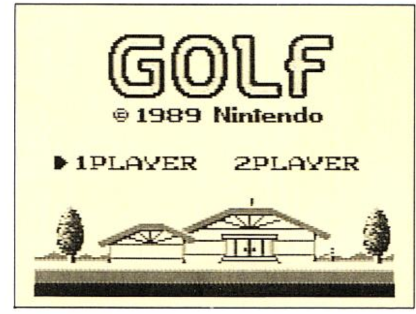
Hier ist ein versteckes Freileben!

GOLF – GAMEBOY

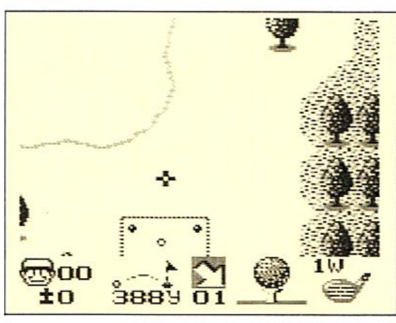
Ich kenne einen Trick für das Spiel Golf, auf dem Gameboy:
Wenn man den Ball geschlagen hat und weiß das er nicht gut ist, kann man, während der Ball noch fliegt, alle vier Knöpfe drücken und das Titelbild erscheint. Drücke nun Start und wähle den Spieler, mit dem Du auch vorher gespielt hast. Wenn man nun „Continue" wählt, wird das Spiel fortgesetzt und der am Anfang geschlagene Ball wird nicht gewertet. Du kannst den ersten Schlag also nochmal wiederholen! Dieser Trick funktioniert allerdings nur, wenn der Ball noch in der Luft ist.
Markus Oster, Stuttgart



Der Abschlag ging voll daneben.



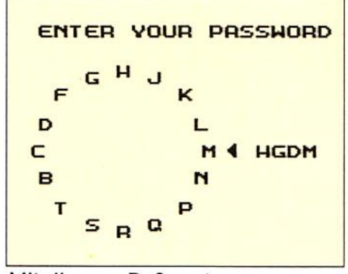
Schnell alle vier Knöpfe drücken ...



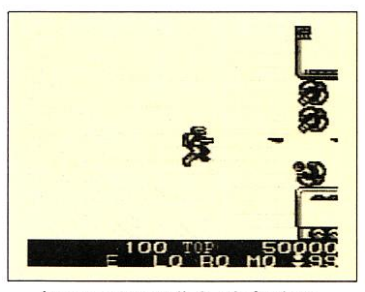
... und der erste Abschlag wurde nicht gezählt.

BURAI FIGHTER DELUXE

Hallo Mario!!!!
Ich habe einen ganz heißen Tip für alle Burai Fighter Deluxe-Freaks. Wenn am Anfang das Titelbild erscheint, stellt ihr den Pfeil auf „Passwort" ein. Nun müßt Ihr das Passwort H G D M eingeben. Jetzt habt Ihr 100 Leben und könnt dieses Spiel garantiert bewältigen!
Torsten Spieler, Heimbuchenthal



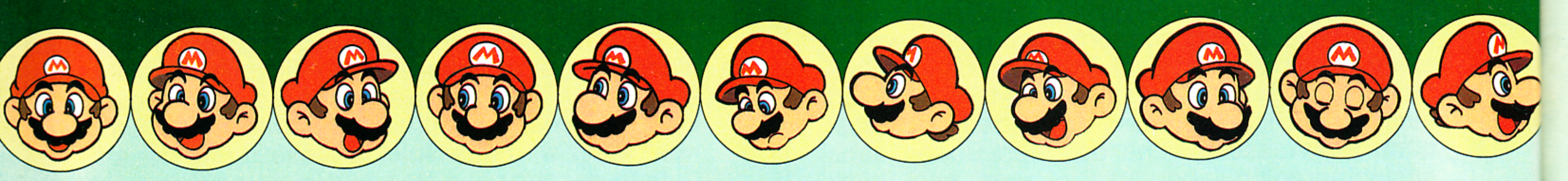
Mit diesem Paßwort ...



... ist es wesentlich einfacher die Burais zu besiegen!

TIPS VON DEN PROFIS

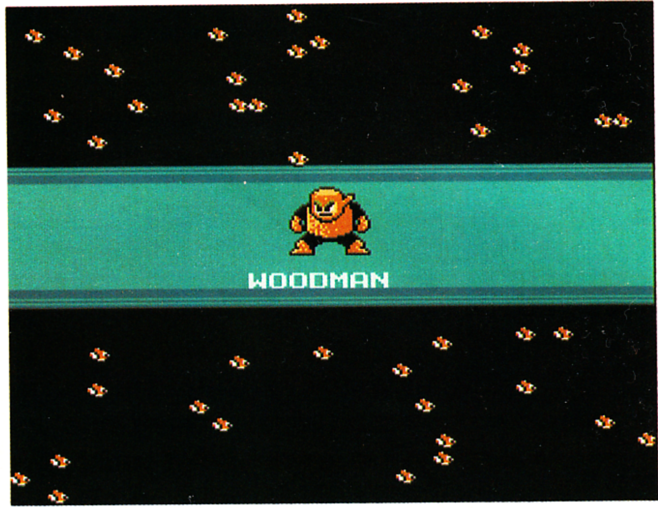
Hier sind sie: Die heißen Tips und Tricks von unseren Profis!



MEGA MAN 2

Jetzt kommen Vögel ins Bild.

In einigen Levels kommt ein Vogel angeflogen und wirft ein Ei auf Mega Man ab. Berührt dieses Ei dann den Boden, verwandelt es sich in eine Schar kleiner Vögel, die Mega Man Energie abziehen. Diese kleinen Monster kannst Du jetzt – anstatt der Sterne – im Androiden-Auswahlbildschirm sehen. Dazu mußt Du Dir eines der Blechmonster aussuchen, daß Du als nächstes besuchen willst und den A- und B-Knopf gedrückt halten. Betätigst Du nun die Starttaste, siehst Du nicht mehr die Sterne am Himmel, sondern die Vögel!



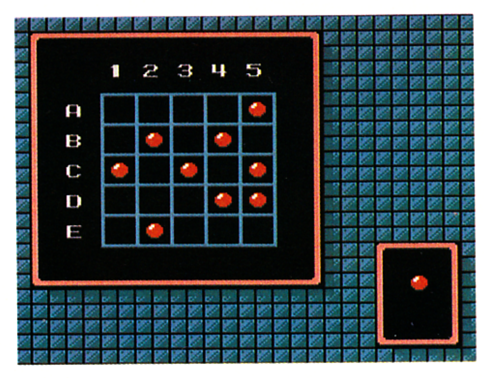
Dir leuchten die Sterne nicht mehr!

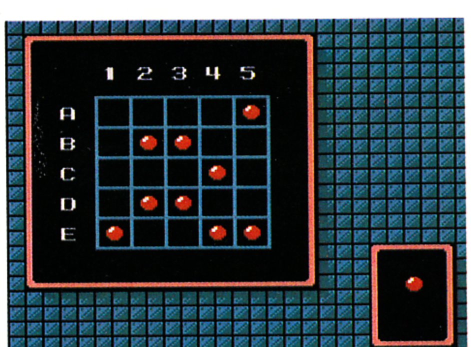
Das ultimative Paßwort!

Die Power Player aus unserer Spieleberatung haben ganz schön lang an dieser Nuss geknackt. Aber Sie haben es gefunden: Das individuelle Paßwort mit allen nur denkbaren Kombinationen. Du kannst Dir soviele Energietanks wie Du willst und jede beliebige Spezialwaffe aussuchen und damit das Spiel starten.

Energy Tanks / Enemies	0	1	2	3	4
TANKS	A-1	A-2	A-3	A-4	A-5
HEATMAN	B-2 (D-5)	B-3 (E-1)	B-4 (E-2)	B-5 (E-3)	C-1 (E-4)
AIRMAN	E-3 (D-2)	E-4 (D-3)	E-5 (D-4)	B-1 (D-5)	B-2 (E-1)
WOODMAN	D-3 (B-5)	D-4 (C-1)	D-5 (C-2)	E-1 (C-3)	E-2 (C-4)
BUBBLEMAN	D-1 (C-3)	D-2 (C-4)	D-3 (C-5)	D-4 (D-1)	D-5 (D-2)
QUICKMAN	B-4 (C-4)	B-5 (C-6)	C-1 (D-1)	C-2 (D-2)	C-3 (D-3)
FLASHMAN	C-1 (E-4)	C-2 (E-5)	C-3 (B-1)	C-4 (B-2)	C-5 (B-3)
METALMAN	E-5 (E-1)	B-1 (E-2)	B-2 (E-3)	B-3 (E-4)	B-4 (E-5)
CRASHMAN	C-5 (E-2)	D-1 (E-3)	D-2 (E-4)	D-3 (E-5)	D-4 (B-1)

Das Prinzip ist ganz einfach: Wählst Du den oberen Punkt in einem Kästchen an, besitzt Du die Spezialwaffe und der dazugehörige Blechandroid ist schon besiegt. Das ganze kannst Du dann noch abhängig von der Anzahl der Energietanks machen, die Mega Man besitzt.



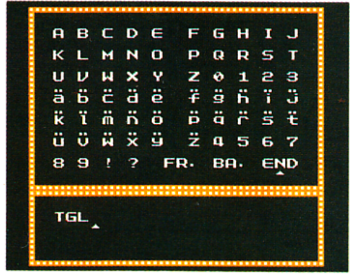


Hier sind die Paßwortkombinationen mit vier Energietanks – im ersten Bild ohne Spezialwaffen, im zweiten ist Mega Man voll ausgerüstet!

GUARDIAN LEGEND

Kann fliegen schön sein!?

Wer bei diesem Spiel keine Lust auf Gegenstände sammeln und Rätsel lösen hat, sondern auf allerbeste Flugaction, der sollte sich dieses Paßwort anschauen. Du nimmst die ersten Buchstaben von „The Guardian Legend" nämlich „TGL" und gibst sie als Paßwort ein.



Das macht Spaß!

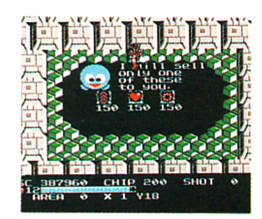
Wenn Du das Spiel damit startest, beginnst Du in der ersten Actionsequenz. Besiege den ersten Endgegner und es geht direkt in den nächsten Fluglevel, bis zum letzten Level gegen den „EVIL CRITTER".



Das ist „EVIL CRITTER"!

Der große Einkaufsbummel!

Du kannst in jedem Shop bei Guardian Legend immer nur einen Gegenstand kaufen. Es gibt aber auch die Möglichkeit mit einem Schlag den ganzen Shop auszuräumen. Dazu mußt Du zunächst soviel Geld besitzen, daß Du Dir alle Gegenstände leisten kannst. Jetzt betrete den Shop und sobald Du einen Gegenstand berührst, mußt Du die Starttaste immer wieder drükken. Wenn Du den NES-Advantage besitzt, kannst Du diesen Trick mit der Slow-Motion-Funktion ausprobieren.


Mit Slow-Motion....



...geht es besser!

A BOY AND HIS BLOB

Der Ketchup Weingummi!

Es gibt Situationen, in denen Du Deinen Blob verlieren kannst. Auch wenn Du dann pfeifst, hat der Blob keine Möglichkeit Dir zu folgen. Du mußt jetzt den Ketchup Weingummi einsetzen und Dein außerirdischer Freund wird wie aus dem Nichts an dieser Stelle erscheinen.

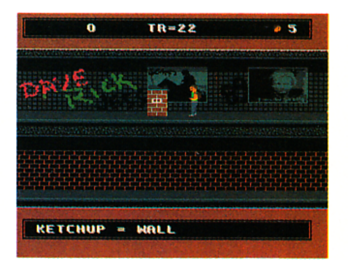


Wer hätte das gedacht?

Es gibt noch eine andere Verwendungsmöglichkeit für den Ketchup Weingummi. Dazu mußt Du zuerst einen Honig Weingummi werfen und schnell einmal auf Select drücken. Sobald der Blob sich verwandelt, wirf den Ketchup Weingummi, und Du hast eine Blobmauer vor Dir.



Zuerst den Honiggeschmack.

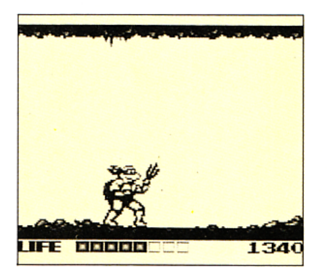


Die Blobmauer hat keine bestimmte Bedeutung, sie sieht aber witzig aus!

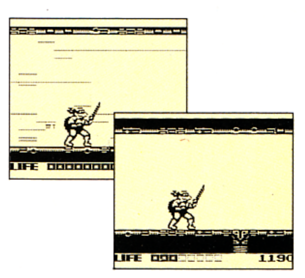
FALL OF THE FOOT CLAN

Bonus, Bonus, Bonus!

Wir haben in diesem Spiel einige Bonusrunden entdeckt. Das Prinzip bei diesen Runden ist, daß Du mit Deiner Turtle am Anfang des jeweiligen Levels nach links oben springst. Dieser Trick funktioniert in den Leveln 4.2, 5.1 und 5.2:



Springe sofort nach links oben und Du landest in einer Bonusrunde.



Besonders vor dem letzten Kampf ist dieser Bonus eine gute Unterstützung.

HIGH SCORES

Das sind sie, die höchsten Punktzahlen der NES- und Gameboybesitzer in ganz Deutschland. Wer kann diese Punktzahlen schlagen?

GAMEBOY™ 05/1991

● GOLF

Daniel Hogrefe, Köln 80	- 18 / 54
Addy Haas, Düsseldorf 1	- 16 / 56
Moritz Kullen, Eningen	- 16 / 56
Max Meyer-Abich	- 14 / 58
Christian Zeckey, Marburg	- 8 / 64

● TETRIS

Christian Thiele, Schwäbisch-Gmünd	344.479
Alexander Würfel, Dresden	315.957
Thomas Strohmann, Wehrheim 1	315.382
Marco Baab, Karlsruhe 21	252.332

● SUPER MARIO LAND

Sven Schmitt, Nieder-Olm	999.999
Andreas Schweizer, L.- Echterdingen	999.999
Joscha Rottmann, Steinfurt	999.999
Alexander Najort, Reichenbach	999.999
Dominik Hoffmann, Bocholt 3	999.999
Haiko Strotbek, Waldorfhäslach 2	999.999
Heiko Thelen, Düsseldorf 1	999.999
Thorsten Pöppel, Berlin 38	999.999
Sebastian Strathmann, Melle 5	999.999
Justin Pietsch, Erndtebrück	999.999
Benjamin Wadwwitz, Werther	999.999
Jan Schubert, Bch.-Hettingenbeuern	854.060
Birgit Appel, Reichertshofen	641.070
David Siebauer, Weißenburg	638.800
Prakasch Siebauer, Weißenburg	615.220
Oliver Grimm-Pfaff, Stein	583.900
Alexander Otte, Kraiburg/Inn	502.640
Tim Günter, Berlin 20	442.200
Alexander Lange, Düsseldorf 30	424.290
Tobias Powalowski, Lauingen	414.320
Daniel Graf, Siegen	401.430
Alexander Grein, Burgrieden	381.720
Björn Barg, Neu-Ulm	368.830
Dietmar Rilling, Wannweil	342.700

NES 05/1991

● MACH RIDER

Mario Hähnel, Hütte	999.990
Martin Jakob, Imsheim	999.990
Thomas Konrad, Weißenburg	427.640
Stephan Flüg, Wuppertal 1	342.290
Christian Stolz, Weissenburg	338.730

● GUARDIAN LEGEND

Wilfried Bluhm, Hamburg 54	9.999.990
Oliver Kneller, Berlin	9.076.480
Manfred Gringmuth, Wissen	8.191.970
Oliver Löpple, Nidderau 1	7.828.580
Thomas Schnatmann, Rietberg 2	6.434.250
Thomas Harzer, Dresden	6.328.380
Olaf Dietrich, Hünxe 1	6.183.200
Marco Alemano, Thiemo + Tobias Fischer, Michael Wolf, HN/Böckingen	6.110.100

● SUPER MARIO BROS.

Eyk Hansen, Rodenäs	9.997.250
Mario Pösel, Schönebeck	6.093.350
Kai Michel, Bad Harzburg 1	4.236.100
Michael Klapper, Bleckede	4.077.550
Jens Jochim, Schöningen	4.074.800
Marcel Kiel, Straßfurt	3.998.550
Felix Oppermann, Winsen/Luhe	3.773.100
Patrick Würthner, Kuchen	2.746.850
Lars Gabriels, Langenfeld	2.601.350
Mirko Betz, Borken	2.495.650
Stephan Scholtes, Würzburg	2.021.100
Rainer Holz, Premnitz	1.908.100
Jens Straube, Ostrau	1.589.000
Holger Weiß, Bautzen	1.585.900
Adamo Carmelina, Gießen	1.501.100
Malte Jeschke, Kirchgellersen	1.467.250
Christian Bartnik, Senden	1.394.500
André Zschocke, Zschopau	1.351.650
Manfred Constapel, Norden 1	1.347.500
Markus Rüschenbaum, Beckum	1.346.350
Hardy Kliemke, Luckenwalde	1.344.650
Dennis Schiller, Lübeck 1	1.315.150
Christian Müller, Oberstadtfeld	1.311.550
Matthias Borchert, Kähnsdorf	1.307.350
Sven Zimmermann, Mannheim 1	1.237.400
Christian Knöbl, Blankenhagen	1.225.400
Wolfi Boiger, München 70	1.222.950
Frank Schauber, Mössingen 2	1.209.100
Sascha Langer, Friedberg	1.184.850
Toni Judicone, Bietigheim-Biss	1.175.580
Silke Taurins, Brüggen 1	1.137.950
Natascha Naarmann, Aschau	1.127.600
Gerd Kraus, Ratzeburg	1.124.200
Thomas Priegl, Augsburg 22	1.061.800
Arndt Ihmels, Cleeberg	1.036.950
Thomas Frömel, Biberbach	1.034.500
Oliver Löpple, Nidderau 1	819.800
Birgit Terbeck, Düsseldorf 11	808.950
Florian Tomschi, Mötzingen	804.800
Kai Grafe, Metzingen	791.550
Steffen Kohlmann, Karlburg	707.100
Mario Pösel, Schönebeck	694.050
Björn Stadtelmayer, Hemhofen	686.300
Nadine Kleinhaus, Krefeld	676.450
Marcel Schmidt, Oldenburg	661.550
Christian Hahn, Remlingen	654.000
Marcus Eckert, Gunzenhausen	644.400
Ingo Lichtenwalter, Nürnberg	644.150
Andreas Laenger, Hamm 4	641.300
Michael Herrmann, Neustadt-Hambach	641.100
Jack Apibalsei, Bonn	640.100
Michael Flecks, Köln 60	617.600
Jan Kroeger, Wilhelmshaven	616.100
Daniel Fielitz, Flörsheim	608.950
Mustava Duesova, Frankfurt 80	602.650
Anne-Christin Koch, Attendorn	600.350
Birgit Bungartz, Bornheim-Hemmerich	549.400
Silke Mähler, Aldenburg	541.000
Birgit Räder, Hannover 71	534.200
Sascha Bendt, Berlin 47	533.250
Alexander Freitag, Berlin 39	529.200
Florian Liedtke, Uelzen	526.550
Christian Zinner, Nürnberg 80	520.800
Jan Gertke, Bostrup	520.350
Klaus-Peter Koch, Attendorn 2	512.950
Michael Killat, Berlin	499.500
Birte Hümpel, Berlin 33	496.650
Jörg Pelzer, Greifswald	485.600
Michael Kraus, Frankfurt 1	474.200
Ellen Franke, Köln 71	472.550
Mareike Webersen, Hamburg 74	471.600
Christian Forster, Mainz 1	451.250
Miro Braun, VS/Schwenningen	466.950
Christine Flemming, Wolfshagen	443.000
Axel Weiß, Geseke	436.100
Henry Tomkel, Castrop-Rauxel	425.800
Christoph Ehlers, Esens	421.100
Rafael Biermann, Osnabrück	419.550
Spiros Aspiotis, Dortmund 1	415.250
Rolf Heß, Erlenbach	413.750
Andreas Neidert, Berlin 65	405.200
Rainer Weigang, Bobingen	403.150
Kathrin Koch, Attendorn 2	402.550
Horst-Sven Tenten, Husum	392.100
Stephanie Schopp + Dieter Gutt, Kehl	385.900
Philip Lewis, München 60	344.750




Oliver Kneller



Marco Alemano, Thiemo + Tobias Fischer, Michael Wolf



Jack Abibalsei

● DR. MARIO

Uwe Holze, Hildesheim	211.800
Stephanie Schopp + Dieter Gutt, Kehl	179.000
Jörg Hagedorn, Köln 91	135.600
Michael Flecks, Köln 60	104.800
Marcus Berg, Dortmund 30	90.200
Kai Grafe, Metzingen	69.200

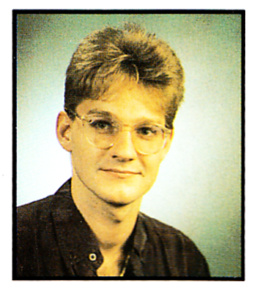
● SNAKE RATTLE 'N'ROLL

Frank Patzer, Stadtoldendorf	999.950
Marco Schnittert, Solingen	999.850
Jörg Hagedorn, Köln 91	999.050
René Schneider, Gerbsen	641.950
Simon Eckhardt, Neustadt 1	577.050
Thomas Kölener, Mainz 1	405.050
Claus Willuda, Hamburg 60	377.600
Isabel Mößle, Langenau	322.550
Ingo Lichtenwalter, Nürnberg	287.750
Martin Arndt, Northeim	257.850
Hayo Weber, Neu-Isenburg 2	253.950
Karin Herbertz, Rastede	238.500
Thorsten Berg, Amberg/Opf.	229.150
Christofer Koriller, Augsburg	148.750

● WIZARDS & WARRIORS

Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	563.438
Martina Kneidel, Sulzemoos	524.470
Christian Mehler, Neustadt	520.495
Marcel Tausch, Großostheim	445.450
Christian Schoch, Neunkirchen	307.555
Thomas Prinz, Bad Füssing	260.057
Alexandra Hofmann, Bad Nauheim 6	231.000

Spieler Profile



Name: Patrick Primbs
Alter: 23 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo:
Januar 1991

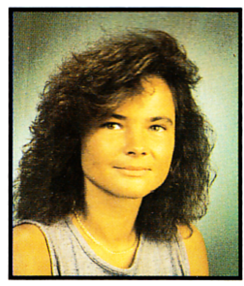
Über mich:
Ich arbeite in der Spieleberatung und versuche Euch an der Hot-Line alle Spielefragen, so gut wie möglich, zu beantworten. Manchmal habe ich Probleme Eure verschiedenen Dialekte zu verstehen, aber es gibt zum Glück Prinzessin Toadstool, die mir tapfer beisteht und alles übersetzt.

Lieblingsspiele:
In erster Linie stehe ich auf Adventure-Spiele, wenn ich nicht gerade mit den Turtles einen Trip durch das Technodrom mache. Zur Zeit spiele ich am liebsten Battle of Olympus auf dem NES oder Super Mario Land auf dem Gameboy.

NES und Gameboy Leistungen:
Ich habe innerhalb von wenigen Stunden Transilvanien vom Grafen Dracula erlöst, bei Solstice an einem Tag das Labyrinth bis zum Ende erforscht und alle Adventure-Games erfolgreich gemeistert.

Hobbies:
Außer auf meine Katze stehe ich auf VW-Käfer oder Replikas, fahre gerne in andere Länder, bastele mit Leidenschaft an Autos und wie kann es anders sein, spiele mit Begeisterung Videospiele.

Ziele für die Zukunft:
Einen Sprachkurs in allen deutschen Dialekten machen, um mich mit Euch besser am Telefon verständigen zu können.



Name: Stephanie Gregorz
Alter: 27 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo:
Juli 1990

Über mich:
Seitdem bei uns täglich eine Flutwelle von tollen Briefen eintrifft, versuche ich meine Kollegin Doris vor dem Ertrinken zu retten, indem ich ihr helfe, Eure Briefe zu beantworten.

Lieblingsspiele:
Da ich gerne meine Geschicklichkeit teste, spiele ich mit vorliebe Tetris oder Dr. Mario. Ich bin aber auch von Sportspielen, wie zum Beispiel Super Spike V'Ball, sehr begeistert.

NES und Gameboy Leistungen:
Ich habe bei Tetris auf dem Gameboy über 325.000 Punkte erreicht und Level 9 Höhe 5 geschafft. Außerdem sind 127.200 bei Dr. Mario mein High-Score.

Hobbies:
Alles was mit Sport zu tun hat. Ganz besonders aber Leichtathletik, da würde ich gerne mit Mario um die Wette laufen, weil ich der Meinung bin, daß er viel zuviel Pizzen ißt.

Ziele für die Zukunft:
Es gibt für mich viele Ziele, die ich noch erreichen will. Da ich gerne mit Kindern zusammen bin, möchte ich eine eigene Familie gründen, mit der ich dann meine Begeisterung für NES und Gameboyspiele teilen kann.

KANNST DU DIESE HÖCHSTPUNKTZAHLEN SCHLAGEN ???

Club Nintendo Leser aus Deutschland haben uns Ihre High Scores zugesandt. Wir haben erfahren, daß Ihr Probleme beim Fotografieren Eures Fernseh- oder Gameboybildschirms habt. Hier ein kleiner Tip: Legt den Gameboy auf einen Tisch bzw. laßt Euren Fernseher stehen, wo er ist. Jetzt dunkelt den Raum soweit ab, daß kein direktes Licht auf den Bildschirm fällt und fotografiert auf alle Fälle ohne Blitzlicht! Wenn Ihr nicht zuviel gewackelt habt, ist der Schnappschuß gelungen! Jetzt könnt Ihr versuchen, es diesen Power-Playern nachzumachen – auf geht's!

Sendet Eure Fotos und Briefe bitte an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 1501
8754 Großostheim

Es war nur eine

SUPER MARIO BROS. 3™

Original Nintendo Qualitäts-Siegel™

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

EUROPA-VERSION

